číslo 3 ■ březen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

preview

QUEST FOR GLORY IV

DOOM

hRA MĚSÍCE

Gabriel Knight

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster

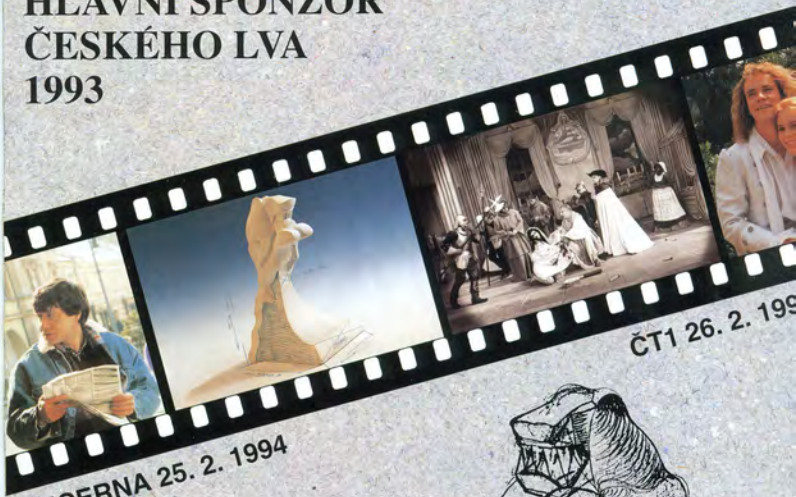
PENEZNÍ ÚSTAV MODERNÍHO PODNIKATELE

EAGB

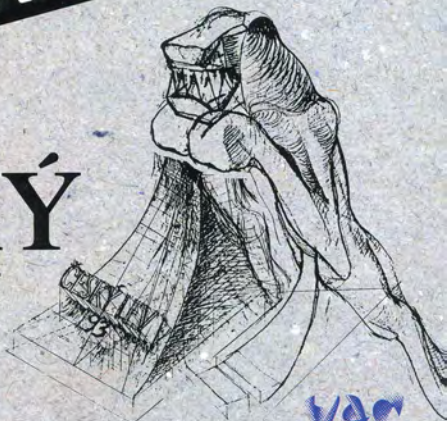
EKOAGROBANKA A.S.

ÚSTÍ NAD LABEM • DVOŘÁKOVA 2 TEL. 047/213 111 • FAX 047/237 87

HLAVNÍ SPONZOR ČESKÉHO LVA 1993



ČESKÝ LEV 1993



VAC
VACHLER ART COMPANY

score
magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER , spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (CE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlada)
Maxim Krušina (MADMAX)

Externí přispěvovatelé:
Martin Dvořák (UVULA)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulíř (Peter Lee)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Jan Jirsa (YAN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (Cerv)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
YOUR ARTillery

Sazba-lito:

Tisk: Grafia Zlín

Distribuce:
J.A. manager service
tel.: 74 95 06, 74 28 31

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
Ivčetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu: POZOR ZMĚNA!
SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha: Č. j. NP 3/94
ISSN 1210-7522

rubriky redakce 3

obsah 3
úvodník 4
hitparáda, tabulky hodnocení 5
novinky, preview 6
pařanský zákysník 35
hardware 36
techbox 37
lexikon 38
dopisy čtenářů 48
kultura 50

recenze 8

Gabriel Knight 8
TFX 10
Alien Breed 2 12
Bloodnet 13
Cannon Fodder 14
Subwar 2050 15
Leisure Suit Larry 6 16
The Settlers 17
Uridium 2 18
Goblins 3 19
Vikings 20
Doom 21
Dungeon Hack 22
Alone in the Dark II 23
Inca II - Wiracocha 24

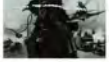
návody 29

Sam&Max - Hit the Road 29
Lost in Time 30
Innocent until Caught 32
Falcon 3.0 34

poster 26 - 27 26

nintendo 41

Nigel Mansell's World Championship 41
Blues Brothers 42
Super Mario Kart 44



sega 46

Indiana Jones and the Last Crusade 46
Mortal Kombat 46
Hellfire 47
Opravy:
Cool Spot 50
The Simpsons Bart's Nightmare 50

Vážení čtenáři

Teď už se ale pusťme do všednich záležitostí. SCORE se již konečně začíná TROCHU podobat časopisu našich představ. Musíte nám prominout jisté problémy a obtíže. Snad se nám podaří SCORE dostat na námi vytčenou úroveň brzy. Tím se vám snažíme naznačit, že to, co máte před sebou ještě není definitivní podoba. Čeká nás ještě dlouhá cesta a my víme, že dokážeme více, než máte v tuto chvíli před sebou.

No, doufáme, že se vám líbí naše současná grafická úprava. Nám se totiž líbí. Pokud se vám v minulém čísle něco nelíbilo, máte na to plné právo a náš slib, že s tím určitě něco uděláme. Pokud nám o tom ovšem napíšete.

Když už jsme u psaní dopisů, jistě jste si všimli několika našich rubrik, které k psaní dopisů přímo svádí.

Dovolujeme si vás tímto požádat, abyste dopisy do jednotlivých rubrik zřetelně označovali. Jde nám o to, abychom mohli rozdělit dopisy do těchto hromádek: DOPISY PROSTĚ (ty označovat nemusíte, ty se mohou týkat čehokoli a my je zařadíme do rubriky Dopisy čtenářů), dopisy na téma HITPARÁDA (které ovlivní čtenářskou hitparádu), dopisy do rubriky PAŘANSKÝ ZÁKYSNÍK (dopisy zákysové, problémové, ale i rady, nápady, čity, tipy a triky atd.) a dopisy do rubriky TIPY & TRIKY pro konsole. Rádi bychom vás také upozornili a omluvili se, že vzhledem k porodnim bolestem SCORE a dalším nejasnostem ještě není vyřešené pořadí a rozsah jednotlivých rubrik. Předpokládáme ale, že se situace brzy stabilizuje. Pokud ne, budeme se asi omlouvat donekonečna.

Upozorňujeme vás také na změnu v přístupu k rubrice novinek. V tomto čísle zavádíme nový prvek - PREVIEW - detailní povídání o chystaných hrách, tentokrát jen o QUEST FOR GLORY IV, protože na ostatní nezbylo místo. Děláme to částečně proto, že tentokrát se tolik novinek nechystá a o všech, které ještě nejsou na trhu jsme psali v minulém SCORE, částečně také proto, že se chceme blýsknout s nápadem PREVIEW zveřejňovat. Rádi bychom vás také upozornili na Lexikon počítačového hráče (str.38), který vás provede po stránkách SCORE a vysvětlí některé důležité pojmy. V tomto čísle také zavádíme zpestření některých recenzí formou „Druhá strana mince". O co jde se poučíte na následujících stránkách (v takových rámečcích, které jsou nadepsány DRUHÁ STRANA MINCE). Naprosto nevídanou pařanskou událostí prvotního významu se stalo vypuštění hry DOOM, ke všemu jako shareware. Jelikož k tomuto aktu došlo až potom, co byla zvolena hra měsíce a vytvořena recenze právě na tuto hru - GABRIEL KNIGHT, nebylo již v našich silách (tzn. nechtělo se nám) měnit rozložení článků, a tak je DOOM veden jen jako obyčejná recenze, jen má vyšší SCORE než hra měsíce. Františka Fuku, autora recenze, jsme ke snížení SCORE přemlouvali čistého času 2 hodiny a 32 minut, ale méně než 93% jsme z něj nedostali. Je nám líto té jediné stránky, protože my bychom byli ochotni hře DOOM věnovat celé SCORE i s případnými přílohami, ale

Možná se divíte, proč už zase zaplácáváme CELOU jednu stránku zdlouhavým úvodníkem, proč sem třeba nedáme fotografii vydavatele s jeho životopisem, reklamu na práci prostředek nebo kupón na odběr 20 her zdarma v prodejné SCORE. Nic z toho nebude. Alespoň ještě tentokrát ne. Tentokrát si řekneme něco o předchozích SCORE a o tom dnešním. Předchozí SCORE už vyšla, to dnešní právě vychází. Oj.

bohužel - nebylo místo.

A jaké věci nás čekají v oddělení recenzí? Tak především bychom vás chtěli upozornit, že v žádném případě nezapomínáme na majitele počítačů AMIGA, a tak máme spoustu recenzí právě pro tyto počítače. Jak se tedy budou mít AMIGISTÉ ve SCORE 3? Tak nejprve prolezeme pár oslizlých chodeb výzkumné stanice ve hře ALIEN BREED 2, trochu si zastřílíme a zasmějeme se ve válce (CANNON FODDER) abychom se posléze uklidnili v mirumilovné pohodě středověké strategie (THE SETTLERS) a poklidnou náladu dovršili jednou čistě AMIGÁČSKOU a mirumilovnou (ehm!) hrou - URIDIUM 2. Ani PC-čkáři o nic nepřijdou - máme tady již ohlášený GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, SUBWAR 2050, LARRY 6 a další - zkrátka co možná nejvíce informací je a bude naším cílem.

Pokud jde o návody, snad někomu z vás pomůže řešení LOST IN TIME, první část návodu na prokletý INNOCENT UNTIL CAUGHT či kompletní SAM & MAX.

Pokud by vám to nebylo dost, máme pro vás připraveno ještě povídání o hře FALCON 3.0 a korunu tomu všemu chceme nasadit Pařanským Zákysníkem, kde je tentokrát místo pro hodně tipů, figlů a kódů. Ať vám slouží ku prospěchu.

V dnešní rubrice HARDWARE si povíme něco o zařízení LDG a necháme si poradit, jak vytvořit zařízení pro propojení čtyř joysticků najednou. Nezapomeneme ani na rubriku Techbox, se kterou jste, jak soudíme podle ohlasů, spokojeni.

Pokud jde o rubriky SEGA a NINTENDO - již jsme se zmínili o tom, že si nejsme zcela jisti rozsahem jednotlivých rubrik, což se v tomto SCORE projevuje právě na konsolích. Nebudeme vás zatahovat do našich interních záležitostí, ale vězte, že existence těchto rubrik a jejich rozsah nezávisí tak úplně na nás.

A to už se dostáváme k samotnému závěru SCORE č.3. Čekají nás ještě odpovědi na dopisy čtenářů a povídání o kulturních událostech v našich zemích, mezi které bezpochyby patří vydání knihy Františka Fuky - Hry pro PC. Na závěr SCORE si tedy můžeme přečíst minirecenzi této knihy spolu s rozhovorem se samotným F.Fukou. Rozhovor odhalí téměř celé pozadí vzniku knihy, motivaci F.Fuky, jeho problémy s knihou a další zajímavá fakta.

Ale to ještě nebude úplný konec. Poslední, co ve SCORE uvidíte (za předpokladu, že budete listovat jako civilizovaní lidé odpředu dozadu) bude rubrika Co nás čeká v příštím čísle, kde najdete přesně to, co očekáváte od rubriky s takovým názvem.

Dost už ale úvodů, návodů (a podvodů), vrhněte se teď na další SCORE, čtěte, kritizujte, chvalte podle libosti a hlavně - zachovejte nám přízeň.

Vaše redakce.

hitparáda

score

1	GABRIEL KNIGHT	SIERRA ON-LINE	PC
2	TFX	OCEAN	PC
3	BLOODNET	MICROPROSE	PC
4	INNOCENT UNTIL CAUGHT	PSYGNOSIS	PC
5	ALIEN BREED 2	TEAM 17	AMIGA
6	CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE	AMIGA
7	DOOM	ID SOFT	PC
8	SAM & MAX	LUCASARTS	PC
9	ALADIN	DISNEY	MEGADRIVE
10	STREET FIGHTER 2	CAPCOM	SNES

amiga

1	HIRED GUNS	PSYGNOSIS
2	ALIEN BREED 2	TEAM 17
3	CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE
4	TERMINATOR 2	VIRGIN
5	OSCAR	FLAIR
6	TURRICAN 3	RENEGADE
7	YOJOE!	HUDSON SOFT
8	BODY BLOWS GALACTICAL	TEAM 17
9	URIDIUM 2	GRAFTGOLD
10	COMBAT AIR PATROL	PSYGNOSIS

SEGA

1	ALADIN	VIRGIN GAMES
2	JURASSIC PARK	BLUE SKY PRODUCTIONS
3	MORTAL KOMBAT	VIRGIN
4	SONIC THE HEDGEHOG 2	SEGA
5	COOL SPOT	VIRGIN GAMES
6	WORLD OF ILLUSION	DISNEY
7	TAZMANIA	SEGA
8	ROCKET KNIGHT ADVENTURES	KONAMI
9	MORTAL KOMBAT	FLYING EDGE
10	JUNGLE STRIKE	ELECTRONIC ARTS

PC

1	STRONGHOLD	SSI
2	SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
3	ACES OVER EUROPE	DYNAMIX
4	SEAL TEAM	ELECTRONIC ARTS
5	SAM&MAX	LUCASARTS
6	JURASSIC PARK	OCEAN
7	HIRED GUNS	PSYGNOSIS
8	RETURN TO ZORK	INFOCOM
9	TFX	OCEAN
10	OSCAR	FLAIR

nintendo

1	SUPER MARIO KART	NINTENDO
2	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
3	WING COMMANDER	ORIGIN
4	BOB	ELECTRONIC ARTS
5	JURASSIC PARK	OCEAN
6	CYBERNATOR	KONAMI
7	ALIEN 3	ACCLAIM
8	STAR FOX	NINTENDO
9	MORTAL KOMBAT	VIRGIN
10	PILOTWINGS	NINTENDO

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,
Dnes si vás znovu dovolujeme obtěžovat a našimi patologickými vysvětlivkami naších hodnotících tabulek. Děláme to pro názornost, přesnost a spolehlivost. Naše tabulky se co do obsahu a formy nikterak nezměnily, ale přesto nebude na škodu se na ně opět podívat. Pro případ, že SCORE držíte poprvé v ruce vám tyto vysvětlivky snad pomohou lépe se zorientovat ve změti údajů a informací. Takže, naše hodnotící tabulky (neboť jmi HODNOTÍME hry) vypadají takto:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Tak s těmito tabulkami se budete setkávat na stránkách tohoto SCORE, ale i na dalších stránkách dalších SCORE. Vysvětlíme si tedy, co znamenají jednotlivé položky. Kolonicku Žánr myslíme Žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nejvýznějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odtěžné, a proto i u nás jm věnujeme dvě ZCELA odtěžné kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech, které jsou zase jiné než minule:

Žánr:	Příklad hry:
FANTASY/POHÁDKA	ISHAR 2
SCI-FI	ALIEN BREED 2
VÁLEČNÁ	CANNON FODDER
ZPRACOVÁNÍ FILMU	ALADIN
HOROR	GABRIEL KNIGHT
HISTORICKÁ	HUMANS
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY	LARRY 6
WESTERN	DEATH RIDE
SPORT	FOTBALL MANAGER

Styl:	Příklad hry:
DUNGEON	DUNGEON HACK
SIMULATOR	TFX
BOJOVÁ	BODY BLOWS
STŘÍLEČKA	TURRICAN 3
LOGICKÁ	LOCOMOTION
STRATEGIE	STRONGHOLD
ADVENTURE	INNOCENT UNTIL CAUGHT
AKČNÍ	UGH!

WHOA. Nenapadlo by nás, že dokážeme ještě vymyslet tolik příkladů. V každém případě se podíváme ještě na další položky. V případě že vás přece jen napadne nějaký nový žánr či styl, nevěhněte a napište nám. Rádi vítáme zvláštme a používejme.
Parametr „Počítač" neznamená nic více a nic méně než počítač, na kterém byla hra testována. To je praktický fakt, o kterém nemá smysl diskutovat ani obšírněji vysvětlovat.
Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem, a tak nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Někdo má rád hry obtížné, někdo snadné. Snažíme se ve hrám přistupovat odpovědně a obtížnost hodnotit nezujatě. To znamená, že když nás hra nešlve, protože nejsme schopni ji dohrát, nenapíšeme že je nehratelná atd. Stupnice obtížnosti je taková:
Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná
Vysvětlení dalších položek (ORIGINALITA, ATMOSFÉRA, GRAFIKA a ZVUKY) naleznete v lexikonu, který obsazujeme v tomto čísle čísle, a tak se o nich šířeji zmiňovat nebudeme. Zčásti proto, že jsme to dělali v minulých číslech, zčásti proto, že je to v podstatě jasné a zčásti proto, že si to budete moci přečíst přímo ve slovníčku. V podstatě hodnotíme objektivně jednotlivé (výše vymenovaných) atributy v závislosti na našem vkusu. Nutno poznamenat, že jednotlivá procenta jednotlivým hrám udělej jednotliví autoři píšící ty kterou (jednotlivou) recenzi. Proto se nepozastavujte nad tím, že „Ve SCORE tomu dali XY%" ale nad tím, že „Ten autor UVW ve SCORE ohodnotil tuhle položku na XY%".
V minulém čísle jsme vysvětlovali změnu našeho přístupu k celkovému hodnocení hry. Dospěli jsme totiž k názoru, že konečné SCORE NEMŮŽE být aritmetickým průměrem dílčích položek, neboť by to vedlo k záměněmu (s těch několika nepochybných mezi námi) zkreslování některých atributů v zájmu dosažení kýženého SCORE. Proto je výsledné SCORE nezávislé na dílčích položkách. Pro příklad připomeňme, že třeba hra TETRIS nemusí mít nijak úžasnou grafiku, aby si zasloužila vysoké SCORE a hra SWORD OF HONOR s vynikající grafikou nestojí ani za zlomené SCORE.
To je všechno k tabulkám hodnocení. Nenechte se mýlit. Je když tabulky zůstaly stejné ve dvou následujících vydáních SCORE je sobě, zůstanou stejné na pořád. To jen pro připomenutí.

Vaše Redakce

NOVINKY

Herní trh se neustále rozrůstá a doufejme že i nadále bude rozrůstat závratným tempem. Nezůstaňme stranou a pojďme se podívat na některé připravované herní tituly.

Naše dnešní rubrika novinek vypadá poněkud odlišně, než předchozí, které jste mohli nalézt v minulých číslech SCORE. Je rozdělena do dvou částí. V té první se podíváme na několik titulů, které se na trhu objeví každou chvíli a ve druhé části se seznámíme s novým prvkem v našem časopise. Prvkem, který je u nás nový, ale zcela obvyklý a zavedený v časopisech ostatních. Jedná se o tzv. PREVIEW (o překlad se z lenosti nepokoušíme), ve kterých se blíže podíváme na některé z nových her. Teď už ale k dnešním novinkám.

Firma GREMLIN GRAPHICS se chystá pustit do světa svoji novou, dlouho očekávanou hru UTIL DIVIL. Chyba není u nás ani na vašem přijímači, spelling názvu je správný - ne LITTLE DEVIL, ale UTIL DIVIL. I když na tom pramálo záleží, neboť hrdinou bude tak jako tak malý ďáblík vržený do pělposchodového peklа.

Náplní hry UTIL DIVIL je jednak chození po trojrozměrných dungeonovských chodbičkách plných pastí, řešení logických problémů v graficky nádherných 3D prostorách, ale i akční 2D soubojе nejrůznějšího druhu. Atmosféra hry je peklená, protože ďáblům je v peklе obvykle dobře. Ne tak nám, které může přivést k šílenství množství pastí, kterým se nelze vyhnout, akční scény, které záleží na náhodě, obtížné soubojе atd. Milovníci peklа se mají na co těšit.

Pro milovníky válečných strategických a akčních her připravila firma EMPIRE opravdovou lahůdku - CAMPAIGN II. Jedná se (jako v prvním dílu) o kombinaci klasické strategie zahrnující pohyby jednotek, plánování útoků, obranu vlastních pozic atd. s vynikajícími 3D vektorovými soubojі v reálném čase. V praxi to znamená, že kterákoli situace na mapě je převoditelná do detailního pohledu z kteréhokoli stroje na bojišti - od dělí, tanků, jeepů přes obrněné transportéry, helikoptéry a lodě, ze kterých lze většinu přímo ovládat. CAMPAIGN II nabízí 152 rozličných válečných strojů zasazených do skutečných konfliktů v posledních 50 letech - Korea, Vietnam, Operace Poušťtní bouře atd. Pro strategy povinnost.

Ti z vás, kteří odrůstali na osmibitových počítačích jméno ti, znali her na videoautomatech si jistě vzpomenou na hru CHOPLIFTER. Hráč sé s malým vrtulníčkem vydával na 2D let nad okupovaným územím, aby zachraňoval zajatce a doprovázel je zpět na základnu pod nepřátelskou palbou a útoky jiných létajících strojů. Po dlouhém očekávání snad firma VIRGIN konečně vypustí podobnou hru s názvem APOCALYPSE. Náplň hry je totiž - s vrtulníčkem nad nepřátelské území, ale po prvním shlédnutí je naprosto jasné, že technika již značně pokročila od doby CHOPLIFTERU - grafika je perfektní, detaily a krásné barevná, nepřátelé jsou hromady a hlavně - mnohem více se tady střílí. APOCALYPSE bude rozhodně jednou z lepších her pro všechny příznivce dobré akce s množství explozí. I když jsme o APOCALYPSE psali již minule, nechtěli jsme vás ošidit o ty krásásné obrázky, které již máme k dispozici tedi.

Poměrně neznámá firma EUROPRESS SOFTWARE se chystá vypustit naprostou pecku v podobě hry RALLY, což jsou automobilové závody s naprosto neuvěřitelnou bitmapovou grafikou. Představte si takovou ULTIMU UNDERWORLD či DOOM s volantem. Uá!

LITTL DIVIL

APOCALYPSE

Tvůrci nephlíš úspěšného braku TERMINATOR: RAMPAGE, Firma Bethesda software se snaží napravit si reputaci novým zoomovacím dungeonem s názvem A. V minulém čísle jsme se sice již o tomto díle zmiňovali, ale obrázky z nichž jeden je tady někde kolem máme k dispozici až dnes. Ať se vám líbí.

Po séri oblíbených strategických her BATTLE ISLE a HISTORY LINE přichází německá firma BLUE BYTE s novou strategií, - BATTLE ISLE II. Jde, jak již sám název napovídá, o pokračování poměrně úspěšné hry Battle isle a jejího pokračování Battle isle '93. Kromě různých (podle nás) velice dobře vypadajících grafických zlepšení má mít hra zcela novou dějovou linii. Z předchozích her zachovali BLUE BYTE oblíbený hexagonální systém znamená, že všechny stavby jsou umístovány do prostoru rozděleného na pomyslnou úlovou, šestihrannou šachovnici. Novinkou je ovládání některých bojových strojů v reálném čase (jako ve hře CAMPAIGN). Jde o více než působivě provedenou simulaci. Těšme se, bude to bomba!

TEAM 17 poušti do světa pokračování úspěšné, i když na náš vkus nechutně obtížné hry BODY BLOWS, tentokrát s úplně jiným názvem - BODY BLOWS GALACTICAL. Jde pochopitelně o další z řady bojových her pro jednoho či dva hráče. Jenomže tentokrát si spolu nebudou měřit síly jen obyčejní smrtelníci, ale fantomové, podivní draci, dinosauři, roboti a jiní fantastičtí tvorové, jmíž se naše Galaxie jen hemží. Klasická bojová hra se vším co k ní patří a s neznámými formami života navíc.

Po zbrklém zpracování filmového námětu Schwarzeneggerova filmu TERMINATOR 2 - THE JUDGEMENT DAY od firmy OCEAN, po podivném úletu RAMPAGE firmy Bethesda přichází firma VIRGIN konečně s konverzí oblíbeného automatového trháku T2 i na domácí počítače. Tato hra již existuje ve verzi pro konsole (konkrétně například pro SEGA MEGA DRIVE), ale zány se z ní budou moci těšit i Amigisté. Náplní hry není nic jiného než střílení, ale báječné a zábavné střílení v roli samotného Arnolda či jeho společníka (hra je totiž pro dva hráče) se podíváme do několika futuristických úrovní podle filmu ve stylu her OPERATION WOLF či TAKE'EM OUT - zkrátka - zaměřovačem zabij co můžeš a co nemůžeš, znič raketami. Mvšleňková hodnota nic moc, ale zábavné animování robotů a androidů usilujících o smrt mladého Johna Connora.

Tolik pro tentokrát k chystaným novinkám. Možná, že v době, kdy toto číslo SCORE vyjde už některé z novinek budou čerstvé na trhu a pro některé z vás už zastaralé, ale s tím se nedá nic dělat.

LUKE + ICE

ELDER SCROLLS, CHAPTER ONE: ARENA

BODY BLOWS

TERMINATOR 2

... skvělá grafika s nezvyklými úhly pohledu

I Sierra má své nejlepší lidi. Málokdy pracují pohromadě, většinou se věnují novým týmům. Jednou za dva roky se však sejdou a vytvoří další Hero's Quest. Tento, již čtvrtý, nese název Stíny temnot a již tradičně vypadá skvěle.

...romantický hřbitůvek, v noci však vypadá mnohem hůř

...smrtka je paličatá a blade si podmínky

...souboje je možno přepnout na automatiku

shadows of darkness
QUEST FOR GLORY IV

Tímto nahlédnutím do Sierrácké dílny na dlouho očekávaný QUEST FOR GLORY IV startujeme slibovanou řadu Preview, okoukávání věcí, které teprve přijdou. Pouze vám přiblížíme, jak hra prozatím vypadá a co se od ní dá očekávat.

Série Hero's Questů, později přejmenovaná na Quest for Glory, je již tradičně sledovaná všemi novinářskými sledily. Každý má svoje vlastní nej mezi tou spoustou her, kterou nás trh zaplavuje. Co se adventur týče, jsem zvláště vytrvalý, jelikož za nejlepší adventuru již skoro pět let považuji Hero's Quest I. Dvojka byla trochu horší, trojka se kvalitě originálu blížila více a teď přichází část čtvrtá. Sierra nám poskytla beta verzi, abychom ji prozkoumali a mohli očekávat, jak bude hra vypadat. Tak jsem také učinil a výsledek vám popíšu.

Hero's Questy nejsou jen tak nějaké adventury, které rychle dohrajete. Svého hrdinu si musíte ve stylu dungeonů pořádně vycvičit, nežli je schopen vykonávat složitější úkony jako je šplhání po laně, lámání zámků, házení kotvičky, lézení po zdech a házení dýky, kromě toho máte možnost zvolit si jednoho ze tří dobrodruhů: bojovníka, mága nebo zloděje. Pro každého je hra úplně jiná, řeší se jiné problémy, apod. Na konci všech dílů máte možnost uložit si svůj charakter stranou a do dalšího dílu ho nahrát. Nejzábavnější však je, že tyto profese můžete v průběhu hry kombinovat. Například bojovníka můžete zkusit naučit lámat zámky. Nejdříve bude neškovný a bude se tvářit, že by dvéře raději vyrazil, ale později se trénincem leccos naučí a vypáčí dveře, které by určitě nevyrazil i když mu to trvá mnohem déle než zloději, pro kterého je páčení maličkostí, budete odměněni dobrým pocitem, že jste vlezli do míst určených pouze pro zloděje. To samé platí o kombinování bojovníka s mágem. Slučování zloděje a mága mi je neznámé, jelikož jsem se zlodějem nikdy nehrál (okrádání a šízení lidí se mi hnusí, raději je nejdřív zabiju kouzlem nebo pěstí).

Tréninkem postav získává adventura nové pole hratelnosti. Některé úkoly je možno evidentně splnit, avšak zabrání vám malá zkušenost. Příkladem je jedovatý keřík, na který musíte házet kameny tak dlouho, dokud neustřelíte větvičku. V každém dílu série také běží čas, který vás sice nelimituje, ale uvádí do hry střídání denních období. Některé události se stanou jen večer, jiné za poledne a něco probíhá o půlnoci. Každá místnost hry se tedy mění podle toho, jestli je noc či den. Odlišné barvy přinesou také večerní stíny a ranní rozbřesk. V noci je všechno tmavé a kruté. Již název dílu Stíny temnot napovídá, o jaký žánr půjde. Navíc je hra situována do karpatské Moldávie, kterou svou atmosférou dobře vykresluje známý film Tajemství hradu v Karpatech. Pro západáky to bude po Arábii a Africe jen další exotická země, pro nás to však bude území plné slovanských tradic, které se ve hrách jen tak nevyskytnou. Potkáte tady rusalku, babu Yagu, spoustu upírů, obdobu dědka Hřibečka a také neodmyslitelné průvodce Slovanů - ciklopy. Nejvíce mě překvapila přítomnost Domovoje, slovanského skřítka strážícího pohodu v domě, o kterém vím pouze to, že existuje, ale Američané si o něm zjistili takové detaily jako že sedí nad krbem, vidí ho pouze děti a že usychá ve chvílích, kdy dům zůstává opuštěn. Kdoví, co hra ještě skrývá, příliš daleko jsem se zatím nedostal a možná časem najdu i Mrazíka nebo Mahulenu. O Arabele bych pochyboval.

Rozhovory s postavami přecházejí do nové dimenze, kde jsou charaktery zobrazovány nikoliv v dialogových okénkách, ale hned přes celou obrazovku, přičemž beta verze zabere pouhých 15 MB. Grafika je tradičně skvělá, zatím se mi však nejlepší zdá hudba, kterou SIERRA v poslední době trumfuje i LUCASFILM. V každé důležité obrazovce (a že jich je spoustu) uslyšíte novou skladbu poměrně nápadité melodie. Autoři zašli tak daleko, že složili skladby denní a noční, zvuky se mění také podle toho, pohybujete-li se ve dne či v noci. Dobrá práce.

Celkově rozhodně hra, která bude vypadat perfektně. Pro dlouhodobé Sierráče či dokonce milovníky této konkrétní série není třeba doporučovat, hra je svým předchůdcům nejen věrná zpracováním, ale připomíná i některé důležité momenty z dílů minulých, hlavně z dílu prvního, o kterém SIERRA ví, že odstartoval kult Goryovců. Myslím si, že po Gabrielovi Knightovi míří SIERRA opět správným směrem.

ANDREW

...jako obvykle, Eranino místo odpočinku...

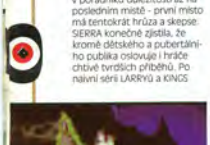
...brána? Proč bych vám ji měl otvírat?

...vpravo je vidět opuštěné opatství, vlevo opuštěný guild

Gabriel Knight

„Najednou už nejdu parkem po cestičkách zavátých listím, ale řítím se tmou do chřtánu dubové rakve. Jsem vtisknut dovnitř, hřeby samy zajíždí do dřeva, je tu těsno. TĚSNO!„

Za hříchy předků se platí krví, alespoň se nás o tom snaží přesvědčit SIERRA ve své nové adventuře GABRIEL KNIGHT - SINS OF THE FATHERS. V minulých číslech jsme se o této budoucí sérii zmiňovali v rubrice novinek. A víte jak ten čas běží - už jsme Gabriela dohráli a zjistili jsme, že se mu za tento měsíc nic jiného nevyrovná. Je mi ctí vám představit již třetí Hru měsíce. Po SIMONovi SORCERERovi a ELITE II dostává zlaté Score SIERRA za originální voodoo horror GABRIEL KNIGHT - hříchy otců. Naše volání po vážné adventuře v soudobé záplavě rádoby směšných projektů bylo konečně vyslyšeno. Nechci říci, že se v Gabrielovi občas nezasmějete, avšak veselost je v pořadníku důležitosti až na posledním místě - první místo má tentokrát hrůza a skepse. SIERRA konečně zjistila, že kromě dětského a puberálního publika oslovuje i hráče chtivé tvrdších příběhů. Po naivní sérii LARRYů a KINGS QUESTů přitvrdili američtí experti výběr žánrů a kromě GABRIELA pustili do světa také QUEST FOR GLORY IV, který je zpracován jako hrůzná středověká legenda ze slovanského prostředí.



trhání srdce z mrtvol, Gabrielův koníček

KNIGHT se odehrává v současnosti, v reálném Los Angeles a dodržuje přímou dějovou linii detektivního charakteru.

V nádherném balení hry je k dispozici obsáhlý popis známého vymýtání voodoo čarodějnic v raném období amerického černošského otroctví, který dodává jisku tajemna a dávných časů. Autoři rozjíždí příběh velmi opatrně a polehounku. Jakmile vás ukolébají, kousnou jak zmije nečekanou ukrutností či rychlým sledem drastických událostí. Na způsob LAURA BOW je děj rozdělen do deseti dní. První dny uběhnou ve znamení normálního života Los Angeles. V roli Gabriela, pohledného majitele krámku se starožitnostmi, Flirtujete se sekretářkou a pátráte po příčině rituálních voodoo vražd. Z počáteční nejistoty se v dalších dnech stane zlá předtucha. Vaše pátrání se přesune do Evropy a poté dokonce do Afriky. Ke konci hry se sít podezření stahuje zpět do Los Angeles, kde vás čeká nerovné utkání se silami zla, které jsou nečekaně dobře organizovány: maskovaný jak církví, tak policií. Na rozdíl od ostatních SIERRAovek je vyvrcholením hry právě její konec, který je originálním rozuzlením větší záhad s tím, že některé hádanky zůstanou nezodpovězeny, aby hrzaly vás smysl pro logiku ještě několik dní. Já osobně jsem již znechucen věčnými happy-endy většiny her, otevřený a trochu složitý závěr jsem jen uvítal.

Ne nadarmo se o příběhu mluví jako o základním pilíři hry. Je-li příběh nedomyšlený, děj vás nijak nezaujme, není o co stát. Příběh Gabriela je vypojtán do velkých podrobností, je logický a má kořeny v minulosti. Složitým pátráním po americké voodoo mafii se zaplétáte do osudů lidí, jež mají cokoliv společného s tímto kultem. Časem se stanete členem voodoo komunity a zjistíte, jak je kompaktní a vychytralá. Autoři si dali velkou práci s autentičností, seznamují nás s mnoha zajímavými historickými fakty o voodoo, rozebírají jeho podstatu, počátky a jednotlivá božstva. Vysoká úroveň detailu pomáhá příběhu udržet si pozornost hráče po delší dobu. Celá zápletka se navíc netočí jen okolo voodoo, ale i okolo mihavé Gabrielovy minulosti. Časem se dozvíte, že Gabriel pochází z vážného německého rodu, který byl ve středověku znám pro svůj upřednýt boj s ďáblem a s jeho následovníky. Příběh, v manuálu napsaný formou staroanglických zápisků, mluví o úpadku rodu při vymýtání voodoo čarodějnic v Americe, kdy jeden z členů rodiny selhal a použil svých sil k osvobození krásné kněžky, jež byla ve spojení s ďáblem. Od té doby se s potomky rodu táhne prokletí. I Gabriela ve snech trápí horečné vidiny, zjevují se mu události několik set let staré, budí ho vlastní výkřiky uprostřed noci.

Kromě nočních můr, zabitých svědků a aplikovaných Murphyho zákonů trápí Gabriela také ženy. Například jeho vlastní sekretářka Grace je obzvláště nedobytná žena, velkorysé odmítající jakékoliv nabídky. Sáhnete-li na ni rukou, objeví se konstatování: "Jako bych to nezkoušel už stokrát, - mrtvá půda. Další zajímavou ženou je policejní seržantka, hezká je také orientální tanečnice a německá služka. Nejhezčí a trochu zastřená rouškou tajemna je bohatá Maria Geddé, do které se Gabriel zamiluje. Maria je bohatá měšťanka černošského původu, se kterou jistě není všechno v pořádku, jelikož se podezřele často objevuje na místech souvisejících s voodoo. Gabriel si s tím ale nedělá žádné starosti - je to láska na první pohled, o které se nediskutuje. Netuší, že mu Maria připraví mnoho utrpení a časem ho dokonce zabije. Hra má sice dva konce, ale ani jeden není zrovna šťastný, však uvidíte sami.

Náplní hry je v podstatě detektivní pátrání vyšýchaním lidí, sbíráním důkazů a studováním vědeckých análů nebo ináli? - Lukeš a policejních záznamů. Zásadní je komunikace s lidmi, při které je použito již známé získávání nových témat, na

které se později dále vyptáváte. Většina důležitých svědků, bohužel, rychle navštíví pitevnu v poloze horizontální, takže musíte nacházet stále nové spojence. Vaším blízkým přítelem je komisař Mosely, který také pracuje na případu rituálních vražd a často vám pomáhá. Musíte mu předkládat důkazy toho, že vraždění je dílem místního voodoo kultu. Budete k tomu potřebovat např. holmesovské metody zkoumání místa činu, srovnávání důkazů lupou nebo porovnávání událostí s články v pražských novinách. V souvislosti s komisařem bych vám rád vyličil část hry, která mě zaujala: vlezl jsem do hrobky rodu Gedde a za chabého svitu baterky jsem zkoumal sarkofágy (byla asi jedna hodina po půlnoci, takže jsem měl pěkně nahnáno a byl jsem zamčený v pokojíi. V jednom z nich jsem s hrůzou odhalil mrtvého komisaře Moseliho. V ten okamžik mě někdo praštil do hlavy a když jsem se probral (měl jsem plné kalhoty - Cpt.Vladal, komisař nikde. Zbyla po něm jen peněženka, kterou jsem pochopitelně sebral. V poslední kapitole přijdu domů, kde na mě již čeká rozlícený komisař a chce zpátky svou peněženku. Dozvídám se, že do hrobky vlezl přede mnou a když slyšel někoho přicházet, ulehl do rakve a čekal. Ve tmě mou tvář nerozeznal, takže mě praštil a utekl. Později se od Grace dozvěděl, že jsem šel na hřbitov také já ve stejnou dobu a došlo mu, kdo je novým vlastníkem jeho kreditní karty. Postupně je ve hře podobných momentů celá řada, většinou vám souvislosti dochází až časem, jak to má ve správné detektivce být.

Holmesovské hry bývají, bohužel, velice složité. Detektivní kniha nebo film mohou být sice zapletené, ale časem se dozvíte, kdo je pachatel, kde byl zahradník ve tři odpoledne, apod. Se hrou je to trochu složitější, jelikož patráte vy sami a nedojdou-li vám některé skutečnosti, prostě se zaseknete a nevíte si rady. Podobné problémy jsem měl S LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES a s CRUISE FOR A CORPSE. Ani GABRIEL KNIGHT nezůstává pozadu, v jednu chvíli jsem váhal, jestli nemám udat nehratelnou obtížnost, ale pak jsem se rozhodl pro pokročilou. S velkou trpělivostí a s logickým uvažováním je možno tuto hru dokončit - na rozdíl od adventury INNOCENT UNTIL CAUGHT od PSYGNOSIS, kde vám logika vůbec nepomůže (podobně nelogicky je také SAM & MAX od LUCASARTSI.

Grafika SIERRAckých her je již tradičně dokonalá, autoři tohoto projektu zvolili menší obdélníkové obrázky podobné Indymu IV. Je to svým způsobem škoda, nevidím důvod, proč bychom nemohli hrát po celé obrazovce. Avšak přestože jsou místnosti menší, je v nich většinou nacpáno spousta malých předmětů a mnoho detailů. Prohledávání průměrné místnosti je zdlouhavá záležitost, kde opatrnost je matka moudrosti, jelikož sebemenší předmět může mít stěžejní význam. Brzy si všimnete propracovaného prolínání světla a stínu. Všechny lokace jsou zpola ponořeny do smutného pološera. Obrysy předmětů se ztrácejí v temných koutech, v popředí jsou naopak zvýrazněny šklebící se orientální masky a trofeje. Rozhovory s lidmi probíhají na oddělené obrazovce se seznamem dostupných témat, každá postava je opět vykreslena onou obskurní hrou stínů. Velkým přínosem jsou animované komiksové vložky, které dokreslují některé důležité události. Tyto sekvence bývají obzvláště krutě a přesvědčí pochybujícího o horrorovém zpracování. Nijak si s nimi nezadají ani Gabrielovy sny. Mezi jednotlivými dny se hlavnímu hrdinovi vrací hrůzné vzpomínky na jakousi nejasnou událost končící sebevraždou. Po složení krevní přísahy v Německu se Gabrielovi zjeví zvláště příšerné vize, v jednom momentě spatří hrůzy dokonce za bílého dne na náměstí. Mrtvoly obětí se zobrazují ve větším detailu, abyste se mohli pokochat jejich skonáním a patřičně je prozkoumat. Prostě grafika pro horror jako stvořená.

krásná Maria v komiksové sekvenci

Slibují dnes přede všemi jako jiskra jasná...

Pomalu ale jistě se dostávám k tomu nejlepšímu. Nejvíce mě na této hře zaujala rozhodně hudba. SIERRA se nechávala slyšet, že na projektu pracuje skupina profesionálních hudebníků. Známé firmy však pomocí reklamy poutěží do světa lecjaké chvály na své miláčky, takže se tyto a podobné výroky musí brát s odstupem. Teď však mohu říci, že v tomto případě to SIERRA myslela vážně. Téměř v každé lokaci i mezihře uslyšíte vytečnou a nápaditou hudbu. Některé melodie jsou obzvláště poutavé a světe div se, dokonce jsem se do jistých pokojů vracel pouze proto, abych si poslechl hudbu, což jsem naposledy praktikoval u prvních her na Amize, nadšený tím, jak mi počítač perfektně zvučí. Melodie jsou buď goticky ponuré nebo rituální, doprovázené rytmem tamtamů. Jsou také dalším prostředkem k navození ponuré atmosféry. Podobně jsou pojaty zvuky. Novinkou je odposlouchávání tamtamových rytmů, které jsou ve skutečnosti šifrovanými zprávami. CD verze je plně namluvená a připomíná animovaný film. Kdyby si všechny programátorské týmy dávaly takovou práci s hudbou a s ozvučením jako SIERRA, COCTEL a LUCASARTS, získalo by mnoho her mnohem poutavější atmosféru.

Závěrem bych rád poukázal na výrazné zlepšení SIERRY, která donedávna trochu stagnovala. Nejen GABRIEL KNIGHT, ale i QUEST FOR GLORY IV jsou vrcholem snažení mnoha firem na poli adventur. Očekávání tentokrát nezklamalo, KNIGHT nesmí chybět v žádné sbírce.

ANDREW

score 86%	
Název hry:	GABRIEL KNIGHT
Výrobce:	Sierra on Line
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	MS DOS
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	90%

TFX

Takže vy chcete létat? Chcete OPRAVDU létat? Hm, tak to je TFX ta správná volba...

Propagandistická reklamní hesla nesmí nikoho přesvědčit o kvalitě hry. Každý tvůrce čehokoliv přece tvrdí, že ten jeho výtvor je právě tím nejlepším, tou správnou volbou, tím jediným, jedinečným a originálním výrobkem, bez kterého nemůžete žít ani o minutu déle. Reklamním heslům na počítačové hry nevěřte ani za mák. Od toho jsme tady my, abychom vám odborně poradili, která hra je dobrá, která ne a kterou vám doporučujeme. Proto se POCHOPITELNĚ nenecháme ovlivňovat nějakými reklamními hesly či emocemi a hry hodnotíme objektivně, bez zaujatosti, s přihlédnutím ke všem aspektům vývoje, seriózně, střízlivě a erudovaně. Nedáme průchod emocím a s chladnou hlavou zhodnotíme všechny klady a zápory. Tolik úvodem a teď už k vlastnímu, objektivně nezaujaté odměřenému posouzení hry. KDO NEHRÁL TFX, NEŽILI!!! Ne, vážně! Něco takového jsme snad ještě nikdy neviděli a pravděpodobně zase dlouho neuvidíme. Naprosto nepřekonatelný letový simulátor týmu DIGITAL IMAGE DESIGN (autorů her F-29 RETALIATOR, ROBOCOP 3 či EPIC) publikovaný firmou OCEAN nám všem vyrazil dech tak, že se polovina redakce málem udusila a zbytek osazenstva vyvázl jen díky tomu, že měl na sobě jako vždy standardní virtuální helmy s resuscitačními přístroji. Je všeobecně známým faktem, že jeden nejmenovaný člen redakce (je to ANDREW, ale neříkejte mu to) nemá k smrti rád simulátory. A víte co tenhle člověk řekl, když viděl TFX - klasický letový simulátor? Ne? Řekl: „To je moc pěkný". Chápete - MOC PĚKNÝ od člověka, který nenávidí simulátory znamená HYPER EXTRA SUPER HI-TECH INTERGALACTICALLY MEGA COOL pro zbytek populace!!! Tak geniální vektorová grafika, fantastická hudba, digitalizované efekty, slovní hlášení, rozsáhlost misí, dramatičnost jednotlivých scénářů, snadné ovládání, strhující statické obrázky, úchvatný...

Tak dost! Omlouvám se za předchozí odstavec, ale nechal jsem se přece jenom trošičku strhnout emocemi, které ve mě hra TFX vyvolala. Nebojte se, ve vás je vyvolá taky a pochopíte. Ještě předtím to ale zkusím znova, postupně a snad bez emocí.

TFX znamená TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT. Kromě toho, že se na tomto programu podíleli letečtí specialisté, že terén ve hře téměř dokonale odpovídá realitě, že vlastnosti jednotlivých strojů jsou naprosto přesně propočítány a přeneseny do počítače, a že o simulátor projevilo zájem i americké letectvo pro testování svých pilotů, je zde také použit speciální programový prvek umožňující přesné a rychlé kalkulace obrovského množství objektů a dává tak možnost vytvoření neuvěřitelně realistického trojrozměrného světa, ve kterém se TFX

Tahle elektrárna pravděpodobně brzy zažije těžké chvilky. Po laserovém zaměření bomb ovšem.

Není nad pohodové létání

odehrává. Kromě střhující a úžasné třečéno nejjemněji, bez emocí grafiky, která je, myslím, dostatečně patrná z těch barevných obdélníčků volně roztroušených okolo tohoto textu, je to ještě dramatický a propracovaný děj a nápady, které stavi TFX na naprostou špici všech letových simulátorů, které byly kdy pro osobní počítače vytvořeny (vážně!).
Děj TFX je zasazen do velmi blízké budoucnosti do bojů jsou však varianty TOUR OF DUTY a FLASH POINTS. Před nastoupením těchto akcí však musí každý adept absolvovat rozsáhlý trénink, kde se v deseti různě obtížných misích seznámí se všemi bojovými letouny, naučí se startovat a přistávat na letištích a letadlových lodích, musí umět operovat s laserovým zaměřovačem bomb a samozřejmě ovládat umění vzdušných soubojů. Po dokončení tréninku je přístup k hlavním scenářům volný.
Organizace Spojených národů to nemá na světě lehké. konfliktů stále přibývá a nezdá se, že by v současné době OSN disponovala dostatečným potenciálem k ukončení utrsimulátorem „skoč do kokpitu, chytni knipl a sestřel co se hýbe". Je to propracovaný simulátor s perfektním dějem a pevnými pravidly. Jen na pilotovi záleží, jestli budou ohniska nepokojů uhašena, nebo jestli přerostou v celosvětový požár.
Scénář TOUR OF DUTY zavede hráče do stejných oblastí jako FLASH POINTS s tím rozdílem, že v tomto případě je nevazí volby jednotky (F117, F22, EF200) a libovolného výběru zbraní. Komu by snad nestačily všechny tyr předdefinované mise, živě scénáře a „akční" létání na nejvyšší skóre, může si zkusit stát se velitelem ozbrojených sil OSN a vytvářet si vlastní, libovolně kombi-

jde po zemi tlaková vlna a vzplane oheň. Řekl bych vám toho ještě hodně, ale vy mi asi nevěříte.
Co teprve, když odhalím fantastickou hudbu, která hru doprovází. Ne jen hudbu mezi akcemi a hru při vlastním letu, ale několik různých skladeb během jednoho letu - jiná hudba při startu, jiná hudba při soubojích, jiná hudba při splnění mise, při navádění na přistání... Při soubojích je pochopitelně doprovodná hudba rychlá a dravá, zatímco při koncové animaci po sestřelení pilota a jeho pohřbu smutná a působivá - zvláště

Provedení pozemních detailů je šokující

Znak Spojených národů je zárukou snahy o mír za každou cenu...

Těsné vedle aneb přelet nad kukačti lodí ...

Přistávání na letadlové lodi patří mezi ty obtížnější úkony

Padla noc, přišel čas neviditelných bombardérů...

F-117 STEALTH FIGHTER v palbě flaku. Létat nízko se nevyplácí ani pro stroj nezachytitelný radarem...

pro sestřeleného hráče, jehož raketa je pomalu spouštěna do hrobu, zahalena vlajkou Spojených národů...
Nevím, jestli jsem už zase přece jen nepodlehl emocím, ale u TFX ani nic jiného není možné. Reklamní heslo TFX nelže. Tady budete opravdu létat. Létat, jako nikdy předtím. Létat v nejautentičtějším a nejrealističtějším simulátoru bojových letounů. Létat, omámeni rychlostí, plynulostí a lehkostí pohybu. Budete létat tak dlouho, dokud TFX nedohrajete nenastoltíte mir anebo se z toho rovnou nezbláznite. To by ale byla škoda, protože potom byste si nemohli zahrát INFERNO, pokračování hry EPIC od stejného týmu. Od týmu DIGITAL IMAGE DESIGN, který vám právě přinesl fantastický experiment - TFX.

ICE

pod vlajkou Spojených národů. Jelikož se jedná o experiment (to značí to „X" v názvu), jsou zde nasazeny tři stroje, z nichž dva nejsou v současné době izačtěk roku 1994, jestli správně počítám) ještě ve stádiu dokončení a věštěna informací o tom třetím podléhá utajení. Jsou to: EUROFIGHTER 2000, LOCKHEED F-22 SUPERSTAR a LOCKHEED F-117A STEALTH FIGHTER.
TFX nabízí několik základních, mír podporujících scénářů. V prvních dvou (ARCADE a SIMULATOR) se hráč seznámí se hrou snadno, ale povrchně. Volba ARCADE reprezentuje jednoduchou akci typu zabij co můžeš, začíná rovnou ve vzduchu a nedává možnost výběru vůbec ničeho. Ve variantě SIMULATOR hráč volí místo a dobu simulace, která následně určuje druh letounu a náplň mise. Tyto scénáře však slouží víceméně pro začátečníky a pomáhají k lepšímu pochopení hry. Stěžejní částí

pení lidí na celém světě a k nastolení míru. DID, autoři TFX, ale tuto sílu OSN optimisticky přisoudili, a tak se může hráč v jejich hře považovat za spasitele světa a zachránce míru. Tak například scénář FLASH POINTS obsahuje pět filmově-vypadajících akcí zasazených do existujících i fiktivních míst válečných konfliktů. OSN musí konečně zastavit válku v Jugoslávii, potlačit vzbouřené klany v Somálsku, vypořádat se s drogovou mafií v Kolumbii, přivést k rozumu lybjského diktátora a nakonec zachránit svět před jadernou katastrofou na ztroskotané dopravní loď. Všechny tyto akce jsou přístupné najednou, a tak má hráč bohatou možnost zvolit si svůj osud. Bojové mise jsou prokládány vynikajícími obrázky ze zasedání rady bezpečnosti OSN, novinovými zprávami, obrázky z palub letadlových lodí atd. Úkoly jsou rozmanité a chytře promyšlené - likvidace špionážního letounu, ochrana spojeneckých vrtulníků přepravujících zachráněná rukojmí, ničení pozemních cílů, útoky na tankové divize, ochrana pásma bez letového provozu atd. Je přiznačné, že piloti, tzn. hráči, se musí chovat podle pravidel. Tím nejdůležitějším pravidlem je „Nestřílej, dokud po tobě nevystřelí". Porušení tohoto pravidla, stejně jako útoky na civilní cíle trestá vojenský soud. TFX není žádným

nované mise. Víc už se toho o ději snad nedá říci.
Na konec jsem si nechal provedení. Přiznávám, že taková trojrozměrná grafika se musí vidět, aby člověk pochopil. Je to zkrátka neuvěřitelné. Vezměme si jen dokonale propracované letouny - každý se svými specifickými vlastnostmi pochopitelně. U simulátorů jsme zvyklí na nejrůznější externí pohledy a podobné serepetičky, ale něco takového jako v TFX tady ještě nebylo - představte si třeba, že se díváte z kokpitu a chcete přepnout na externí pohled. Ostatní simulátory prostě změní pohled a díváte se zezadu. Ne tak TFX. Tady to vypadá jako ve filmu, jako by „kamera" lehce vyšla z kabiny, vznesla se nad letadlo a přešla dozadu. Všechny výhledy jsou plynule navázány, žádné trhání, žádné skoky - virtuálně filmový svět.
Detaily jsou tak četné, že mi to stejně nebudete věřit, a tak se místo toho podívejte na obrázky. Kdybyste mi přece jen náhodou uvěřili, sděli bych vám, že není nic neobvyklého narazit na kouřící komíny továren, v nočních misích světla podél silnic, říčky, potůčka a obrovské množství staveb. Že mraky tady nejsou bílé skvrny ale plastické opravdové MRAKY. Že se za raketami táhne kouřová stopa. Že při dopadu bomby pro-

score 85%

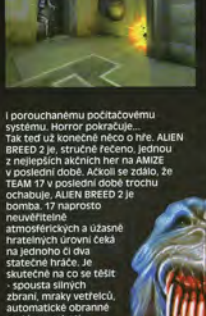
Název hry:	TFX
Výrobce:	DIGITAL IMAGE DESIGN/OCEAN
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%

RECENZE

„Zničení za dvaceť sekund". Příjemný, ale nezúčastněný ženský hlas zní potemnělými, rudě ozářenými chodbami Federální Kolonie Alfa-5. Zpoza rohu se vynoří odporně slizká černá bytost. Krátká dávka z plamenometu, netvor exploduje. Těžce zraněný voják IPC Stone vystřílí polovinu zásobníku do posledních dveří dělicích ho od výtahu. V jeho závodě o život ho nezastaví ani pět dalších vetřelců, automatická obrana stanice, ani explodující podlaha všude kolem. Stone doběhne k výtahu a sjede do nižšího patra. O dvě vteřiny později se nahoře rozpoutá peklo...

Když se řekne vetřelec, řada lidí si představí známou sérii filmů s námětem výskytu podivných, na lidech cizopasících bytostí (ALIEN, ALIENS, ALIEN 3). Když se řekne ALIEN BREED, počítačoví hráči odkojení AMIGOU si představí fantastickou střílečku firmy TEAM 17. Ta měla ale s filmy společnou pouze část názvu a část námětu. Na rozdíl od jednoho vetřelce z prvního filmu (ALIEN) tady bylo těchto potvůrek mnohem větší množství. Jeden či dva členové IPC (Inter Planetary Corps) byli vyslání na průzkum vzdálené vesmírné výzkumné stanice, která přestala komunikovat se světem. Překvapivě, stanice byla mírně zamořena podivnými formami života. Po pravdě řečeno - nejrůznějších forem vetřelců a příšer tady bylo opravdu hodně. Hráči museli plnit rozličné úkoly a hlavně - v perfektní grafice v pohledu shora s fantastickým scrollingem, vybornými zvuky a digitalizovanými hlasy šlo o něco naprosto vyjimečného...

Devět let po hrůzách na výzkumné stanici se počaly ozývat podivné signály volající o pomoc - z výzkumného střediska *Alfa-5. Skoro jako by se* historie opakovala. Čtyři členové federálních IPC jednotek - staří veteráni Johnson a Stone a dva noví členové - Ruffertoo, inteligentní ještěrka a Zollux, bojový robot, jsou dopraveni nad potemnělou stanici. Dva z nich budou za několik vteřin vysazeni na přistávací plochu před budovu, nad kterou už jako šílené krouží obranné vrtulníky jednoho z nejlepších obranných systémů INTEX 4000. Pokud se obavy potvrdí, vojáci budou čelit nejen cizím formám života, ale



i porouchanému počítačovému systému. Horror pokračuje...

Tak teď už konečně něco o hře. ALIEN BREED 2 je, stručně řečeno, jednou z nejlepších akčních her na AMIZE v poslední době. Ačkoli se zdálo, že TEAM 17 v poslední době trochu ochabuje, ALIEN BREED 2 je bomba. 17 naprosto neuvěřitelně atmosférických a úžasně hratelných úrovní čeká na jednoho či dva statečné hráče. Je skutečně na co se těšit - spousta silných zbraní, mraky vetřelců, automatické obranné systémy, roboti vyvinuti systémem INTEX, laserová děla, autodestrukční systém, síť terminálů, u kterých lze nakupovat zbraně a vybavení, možnost automapování

a především úžasná grafika, naprosto plynulý scrolling, autentické zvuky... Hra je rozdělena do jednotlivé malých úrovní/pater. Po dokončení jedné ze tří hlavních budov je k dispozici kód, takže není nutné se vracet znovu a znovu od začátku. Náplň jednotlivých misí je rozličná - od likvidování terminálů počítačů, hledání přístupových klíčů až po ničení obrovského vojenského obranného systému či rychlé evakuace prostoru určeného k zničení. Cestou po jednotlivých patrech nachází vojáci munici, peníze, lékárničky a klíče, které jim pomohou v dalším dobrodružství. Hra je pochopitelně pro jednoho či dva hráče, čímž je hratelnost zvýšena k hranici maxima. Atmosféra tedy není tvořena čekáním na to „kdy už se objeví ten hnusný vetřelec" jako ve filmu ALIEN, ale přesto je fantastická - napětí při sledování stavu munice, při odpočítávání času zbývajícího do exploze, v obličejení vetřelců, při hledání únikové cesty a přibližně ve stovce dalších situací činí ze hry ALIEN BREED 2 povinnost pro každého soudného majitele kteréhokoli počítače AMIGA. Díky firmě TEAM 17 můžeme nyní s jistotou říci, že hry na AMIZE ještě nejsou paté - ALIEN BREED 2 pochopitelně není hrou nijak originální - klasická střílečka a navíc pokračování skoro stejného, nicméně úspěšného předchůdce. Hra ALIEN BREED 2 je ale hrou akční a jako taková naprosto uspokojuje všechny požadavky na dobrou akční hru. Atmosféra, napětí, hratelnost, zábava, perfektní provedení. Podtitulem hry je „The horror is about to continue", ale TEAM 17 však ani tak nenavazuje na tradici hrůzných her, jako spíše na tradici zlatého věku vynikajících akčních her na AMIZE. Nová legenda se právě narodila v hloubi vesmíru na stanici Alfa-5. Jmenuje se ALIEN BREED 2.

ICE

ALIEN BREED 2

score	80%
Název hry:	**ALIEN BREED 2**
Výrobce:	Team 17
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

„Ve světě budoucím nebudou naši potomci vzdychat štěstím, ale budou bojovat o kovové orgány s mafií upírů v zamořeném New Yorkském pekle"

bloodnet

Konečně něco originálního. Určitě tam venku mezi vámi někdo slyšel o kulturním hnutí cyberpunk zvaném prostě cyber (čti sajbr.). Neznali se nemusí lekat terminu kulturní hnutí, nejedná se o odnož rudé ideologie oslavující matrjošky vycpané figurkami Lenina, ale o docela kool ikool si zapamatuté, je to kool výraz pro bezvai hnutí nezávislých sofistů zabývající se vším, co se točí okolo implantovaných orgánů, napůl kovových lidí, virtuálních realit a skeptického budoucna. Obvyklým žánrem tohoto nejen literárního, ale i filmového hnutí je scifi horror - v naší redakci oblíbené to kulturní pole honosící se takovými skvosty jako ALIEN 1-3, TETSUO I-II, GALAXY OF TERROR, NEUROMANCER, apod. Moje PC svými harddiskovými útrobami již zažívalo ledacos, ale Cyberpunk si na mušku nevzal zatím nikdo. Jedná se tedy o premiéru s názvem BLOODNET.

Nejen idea hry, ale i samotné zpracování je ujeté z nudného normálu. K vašemu cílí se coby virtuální pirát prokousáváte službičkami veltetlům pouličních band, podléžaním městské „elitě" a nebezpečnými výpravami do tajných databank. Bloodnet znamená česky Krvavá Síť a naznačuje, že se nebudete pohybovat pouze po ulicích zamořeného New Yorku, ale i ve virtuální počítačové síti. V této síti již spousta počítačových maniaků žije natrvalo (!), jejich bezvláda těla bez duše leží v nuzných špitálech na umělé podpoře. Duše, nebo spíše vědomí, každého uživatele sítě je totiž při kontaktu uměle a dočasně přenesena do virtuální reality. Pokud je poškozena její kódová struktura, člověk opravdu zešílí, zpravidla se mluví o tzv. roztříštění osobnosti. Virtuální tělo je rozbito na malé kousky, které je možno opět složit. Časem například zjistíte, že důležitý svědek byl roztříštěn a jeho části se nachází na různých místech sítě. Musíte obnovit jeho virtuální tělo, nalézt jeho osobnost a vrátit ho do světa živých. Většina důležitých míst sítě je schována pod tajnými hesly, které se dozvídáte od ostatních piratů. Získat některá hesla může byt velkým problémem.

Surrealistická upíří haiz

New York 21. století

doktor Bolito XB-1

Reálnou část hry je možno rozdělit do tří skupin: nejčastěji se setkáváte s jednáte s pouličními gangy. Většinou jde o anarchisty s roztomilými názvy jako Doom pilots, Autonomy dogs nebo Kafka conspiracy. Mimochodem, o Kafkovi se ve hře mluví jako o rakouském literárním géniovi, což mě rozčililo do nepřičetnosti nejenom z hlediska národnostního, ale také proto, že Kafka je můj oblíbený spisovatel. Je vidět, že vzdělání průměrného Američana je nízké nejen podle statistik, ale i v praxi plodí nesmysly typu Tomáš Garik Lenin. Členy band bývají napůl kovoví či šílení bojovníci za revoluční změny. Rychle vybuchnou hněvem a v zuřivosti mohou být poměrně nebezpeční. Někteří nabízí vyztužené přirození za silikonovou stěnu levého oka, jiní by rádi rychlejší kolenní kloub za ultra citlivé břiško palce - obchod jen kvete. Dávají vám také úkoly typu zabít člověka X z bandy Y nebo se nabízí, že se k vám přidají. Ano, na své české New Yorkskou džungli, můžete mít až pět společníků, kteří přispívají do vítězství svými znalostmi v různých oborech.

Druhou oblastí vašich kontaktních zájmů je pochopitelně elita - nejvyšší společnost, do které si budete muset najít svou cestu bludištěm intrik. Vyšší hodnostáři ve vás rychle poznají počítačového piráta a žádají vás o různé podpultové služby. Novopečená matka potřebuje multijazyčný čip do mozečku svého zárodku, jistý muž zaplatí za asexuální drogu pro nevěrnou ženu. Vraždy na objednávku samozřejmě zůstávají - i lidé z vyšších kruhů potřebují rychlou smrt nepohodlných známých k lepší prosperitě. Poslední skupinkou, o které se zmíním samostatně, je horda upírů. Z vampirismu se ve vyšších kruzích stala jakási móda. Lidé se oblékají jako upíři, tváří se jako upíři a smějí se vašemu špatnému make-upu nevěda, že jediný pravý upír v místnosti jste většinou pouze vy. Hra s upíry je velmi nebezpečná, mezi spoustou šašků se prochází pár opravdových upírů, kteří o vás vědí a jsou zvyklí řešit své problémy tichým zabitím protivníka. Ke konci hry se souboje s upíry stanou natolik běžné, že svým lidem namísto plasmových kanonů rozdáte dubové kolíky, místo trialuminového mega štítu nakoupíte hromadu česneku, helmu nahradí růženec. Začnete-li hru hrát delší dobu, narazíte na podivné výrazy jako sit, cluster, info, atd. BLOODNET je sice adventura, ale je nadita konverzací až k prasknutí. Potíž je v tom, že se jedná o směsici amerického slangu a kyberpunkového žvatlání, což je ořiškem i pro pokročilé angličtináře. Začátečníci zabředneou v záhadných výrazech typu buzzsaw, data spider, psilo blossom nebo Dragon soul box. Někteří napůl šílení kyborgové s vámi mluví tak, jakoby měli v hlavě pouze půlku mozku, lingvistické bláty typu „Mutace hračka satana kód draveček Mozart hračkou není" jsou zdánlivě nesmysly, které nezbytně potřebujete k postupu ve hře. Zmatená věta, kterou uvádím, v sobě např. obsahuje velice důležitý kód virtuálního uzlu.

Co se grafiky týče, je stejně zvláštní jako prostředí hry. Surrealistické obrazy skvostných pikniků střídají ponuré pohledy do špinavých ulic. Všechny malby jsou složité rozpočítané do tisnivých úhlů, předměty se tak stávají podivně křivé jako v ALONE IN THE DARK I a II. Hudba mi připadá jako odezva satanských rytmů ze snů masového vraha. Bláznivé tamtamy střídají vřeštivé trubky posledního soudu, tem tam vřiskne pištálka zpocenou táhlou melodii.

Celkem se BLOODNET musí jednoznačně pochválit. Jakožto horror splňuje očekávání a navozuje neskutečně tíživou atmosféru a černou vizi budoucnosti. Polokovové lidské trosky střídají hejna upírů na rozmazaném plátně věčně špinavého města. Postavení člověka se stává nesnesitelným a lidé se uchylují k nesmyslným spolkům a vyznáním, stávají se z nich šílenci a maniaci zamoření ve vlastních osudech jako mouchy v "krvavých sítích". Málokterá hra se může pochlubit tolika novými nápady, vlastním slangem a originální hudbou i grafikou.

ANDREW

score	80%
Název hry:	BLOODNET
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

RECENZE

Ratatata, huíííííí, bum, phchhhhhhh, prásk, vrrrrrrrr, šplouch, šplouch, fíííí.....CANNON FODDER je konečně tady

cannon fodder

Stačí jediný krok vedle a před pádem do propasti už nepomůže nic

Á...ano. CANNON FODDER. Válka nebyla nikdy taková legrace. Dlouho očekávaná hra slavného týmu SENSIBLE SOFTWARE je tady. Hurá. Pravděpodobně nejlepší akční hra roku? Opravdu? Nebo co vlastně...

Musím se přiznat, že začátek je trochu rozpačitý. Po pravdě řečeno, sám ještě dost dobře nevím, co si o hře CANNON FODDER mám myslet. Kdybych se nechal jen nepatrně ovlivnit názory západních herních časopisů, musel bych ohodnotit CANNON FODDER jako nejlepší hru všech dob na AMIZE a vůbec o tom nepřemýšlet. Kdybych se měl řídit názory ostatních hráčů, kteří CANNON FODDER hráli, asi by hodnocení dopadlo stejně. Jenže já sám jsem tuhle hru hrál taky a chtěl bych tlumočit SVOJE názory a pocity. Takže k věci. CANNON FODDER je dlouho, ale velice dlouho, očekávaná hra týmu SENSIBLE SOFTWARE (autorů populární hry SENSIBLE SOCCER). O tom, že se dlouhé očekávání vyplatilo svědčí fantastické technické provedení hry. O tom není sporu. O něco dříve publikovaná hra THEATRE OF DEATH firmy PSYGNOSIS, která je velice, ale velice podobného ražení nesahá technicky CF (CANNON FODDER - red.) ani po kolena. Hra samotná vypadá asi tak, že hráč v pohledu shora ovládá několik drobounkých postaviček (ne nepodobných Fotbalistům v SENSIBLE SOCCER.v zeleném a s helmami), se kterými se ocitá ve víru válečných akcí zasazených do pěti terénů (džungle, polární kraje, poušť, běžný a podzemní základna). Postavičky tvoří vojenskou jednotku, běhají, střílejí, hází granáty, odpalují rakety a plní mise. Nápadité mise. Jako například: zničit všechny nepřátele. Nebo zničit všechny budovy. Nebo zničit všechny nepřátele a (A!) zničit všechny budovy. Myslím, že podstatu jsem vystihl. Jednotku je možné rozdělit až na tři nezávislé skupinky, které operují samostatně. Postupem času (je tady 23 misí na 72 úrovní) se hráč dostane i k ovládání bojové i jiné techniky jako sněžné skútry, helikoptéry, tanky, dělové věže atd. I když zpočátku jde jen o pouhé bohapusté střílení, v dalších fázích se bohapusté střílení zkomplikuje tím, že je ještě bohapustější a namáhavější, s lehkým nádechem strategie. Ohi Válka je válka a má svoje oběti. Tady přibude po každé splněné misi patnáct nových rekrutů připravených na akce s tím, že hroby padlých hrdinů lemují jejich cestu k bráně vojenské základny. Každý voják, který přežije misi je povýšen a trochu se mu (účelně) vylepší vlastnosti jako přesnost a dostřel, reakce...V praxi to znamená, že pokud si kdokoli chce vycvičit schopnou jednotku, musí vypinat počítač a nahrávat pozici po smrti každého adepta na povýšení, protože hru nelze přerušit a nahrát pozici aniž by byla splněna mise.

A nakonec to nejzajímavější. Hra nemá žádnou ideu, žádný příběh, žádnou osnovu, nic. Její náplní je jen legrační válka. V podstatě tady jde jen o zabíjení, zabíjení a zabíjení. Abych nezapomněl, jako zpestření tady může hráč dokonce někoho zabít. Je hostejné, jestli nepřítele zastřelí samopalem, roztrhá granátem, zlikviduje raketou, přejede tankem či jestli je padouch zabit troskami zničených domů. Roztomiým přídavkem je i možnost dobíjení raněných vojáků svějejcích se v krvi na zemi... Rozhodně nejsem odpůrcem válečných her. Nevadí mi ani krev na počítači a násilné bojové akce. U CF ale i na mnjú vkus krve trochu moc. Válka možná nebyla nikdy taková legrace, jak se zpívá v roztomilém songu na začátku hry. Legrace v naprosto převratně a fantasticky provedené hře, s dokonalou grafikou a animací, parádními zvuky (zesílují se a zeslabují podle vzdálenosti, voda bublá, ptáčci zpívají, kry se třou o sebe atd.) a snadným ovládáním, ale není. Alespoň já se nezasmál ani jednou. Jestli někomu připadá zábavné a směšné, když je jeho jednotka rozprášena raketou vypálenou z vrtulníku, když voják šlapne na téměř neviditelnou past, když se ze všech směrů hrnou nepřátelé po stovkách a není možnost nahrávání pozice, mě ne! Jistě, úžasné provedení a hratelnost je jistě vysoká, ale akčnil se to nezdá a někdo (podle ohlasů pravděpodobně nikdo) nemusí souhlasit, je to jen 72 úrovní víceméně stejně bezduchého zabíjení...

CANNON FODDER je rozhodně jednou z nejlépe provedených akčních her na AMIZE (že to pořád opakuji, ale jeho náplň přece jen stojí přinejmenším za uvážení. Ne, nesnažím se tvrdit, že CANNON FODDER je špatná hra. Naopak - je to jedna z nejlepších her v poslední době. Snažím se vás jen přimět k přemýšlení nad smyslem krve, násilí, utrhaných končetin a tak. Anebo se mýlím a válka je opravdu taková legrace, střílení roztomilých postaviček je romantické a já nemám smysl pro humor. Kdo ví.

ICE

Tým SENSIBLE SOFTWARE v plné (polní) kráse.

Cesta nových, mladých a nadějných rekrutů lemují hroby těch méně šťastných předchůdců.

Stavějte sněhuláky

score 78%

Název hry:	CANNON FODDER
Výrobce:	Sensible Software/Virgin Games
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

DRUHÁ STRANA MINCE

S ICEm v mnoha ohledech nesouhlasím. Brutalita na počítačích existuje od doby, kdy byla stvořena první akční hra. Od té doby jich ještě trochu přibylo. Jen málokterá z nich však byla stvořena s takovým nadhledem jako CANNON FODDER. Amiga neumí některé věci, které zvládá PC a naopak. Proto amigácký DOOM vypadá trochu jinak a také se jinak jmenuje (Cannon Fodder). LUKE

computerová litografie

OPPOLZER®

ZHOTOVUJEME
kompletní reprodukční
a sazební podklady
pro tisk včetně nátisků

POČÍTAČOVÁ SAZBA
A REPRODUKCE
graficky a barevně
náročných tiskovin:
katalogy, reklamní letáky,
firemní tiskopisy, kalendáře,
plakáty, umělecké publikace,
magazíny a časopisy

PRE-PRESS SERVIS

OPPOLZER spol. s r. o.
Velehradská 21, 130 00 Praha 3
tel./fax: +42 +2 627 04 69

Ruce vzhůru, kalhoty dolů, aneb chlapík v koženkovém oblečku opět na našich obrazovkách.

Leisure Suit Larry 6 (Shape Up Or Slip Out)

A už je zase zpátky. Znova donekonečna honí krásky a plní jejich přání. Tak už se konečně objevil ten podivný mužíček z dílny Al Lowea a Sierry on Line. Celá recenze by mohla začít jako pohádka: bylo, nebylo, za dávných časů, dvojrozměrných grafik a minipočítačových pamětí, snad každý hráč, programátor, uživatel a já nevím kdo ještě, jako svou první adventuru hrál prvního Larryho. Zhavály se telefonní linky, dávaly se rady jak dál, vyprávěly se legendy o ředitelích státních podniků, kteří se „poradovali" do hlubokých nocí se svými počítači. Ale, ta pohádka má dnes již šesté pokračování.

...ok!...ok?...hmm!!!

i Al Lowe si musel zahrát

tady se dá hubnout

i bar může plavat

Druhé a třetí díly Larryho byly jakž takž, čtvrtý a pátý úplná bída a teď je tu tedy dlouho očekávaná (spíše neočekávaná - ANDREW) šestka. Původně přicházely rozporuplné fámy, že bude Larry jen na CD ROM, že na rozdíl od dílů minulých nebude už tak prudérní, ale naopak, že Al Lowe přidá sexu a lechtivých scének, že bude Larry ó i milují, apod. Pravda je ovšem někde úplně jinde. Larry je opět hra dosti cudná, i když se v ní objeví spousta krásných smyslných dívek, Larry o jejich přízeň bojuje a láme si hlavu i tělo v nejrozrodivnějších situacích. Kýženého cíle však nedosáhne. Nevím, zda je to důsledek AIDSu či obecný americký trend k prudérnosti nebo snaha zachovat hru těm menším a životem méně zkušeným hráčům, ale přece jen reklama a rozhovory s autorem slibovaly víc. Ve srovnání s posledními Sierrami je hra i daleko méně obtížná, logika je mnohdy dost přitažena za vlasy (jak už tomu ostatně v této sérii bývá), v grafickém provedení nic nového. Když srovnávám s posledními hity od Sierry, jako je GABRIEL KNIGHT či POLICE QUEST 4 nebo další v řadě QUEST FOR GLORY, které jsem již měl možnost vidět a hrát, je Larry velikým zklamáním.

Celkem máte v celé hře možnost získat (nefku-li dostat do postelí) devět krásných žen, ale výsledek je naprostá nula. Každá dívka má nějaké, většinou dost šílené přání. Jedna chce spravit odtučňovací přístroj, druhá miluje vzácné květiny, třetí chce stále zpívat a pít pivo, čtvrtá zase touží po večerních šatech, pátá potřebuje baterie (na co asi), šestá chce pouta, sedmá chce stálou vstupenku do potápěčského bazénu a další chce diamanty, peníze, náhrdelník, orchidej a spoustu jiných skvostů. Už z tohoto krátkého výčtu je nad slunce jasné, jak rozmarnými tvory ženy vlastně jsou a Larryho je vám spíše líto, než abyste mu ty náročné krasavice záviděli. Ubohý Larry všechna přání splní, po všech dívkách až zoufale touží, ale očekávaný efekt se jaksi nedostavuje. Vždy před finišem dostane někdo nebo něco před Larrym přednost a jemu zůstanou jen oči pro pláč. Pokud si Al-Iowe vylévá mindráky ze svého dnes již obstarožního sexuálního života, nechť tak neční formou Larryho, ale najde si patřičný útulek pro své stesky.

Triky a místa úkrytých předmětů se poměrně řádně opakují, pokud si pamatujete minulé díly. Celkem máte možnost získat 999 bodů, které naskakují dosti rychle, hra se skutečně dá dohrát na jedno posezení, bez zaručených očí a nespočetných zákysů. Plusem hry jsou některé vtipné dialogy, jejichž nevýhodou je americká, někdy dosti slangová angličtina. Hudba se snaží být rozverná, unylá, lyrická, erotická a já nevím jaká ještě, ale opět to není žádný zázrak. Jediný erotický zvuk je hlas, který řekne, když provedete správnou akci, či seberete nějaký předmět. Bez toho bych se ovšem obešel, můžu si nekat sám. Grafika, myslím tím způsob kreseb, jaký byl už v minulých dílech, mi připadne až nevkusná, jedinným osvěžením pro zrak jsou detailní portréty všech dívčích postav a krásek zřejmě vybraných z Playboe či jiného obrázkového časopisu.

Hra se pochopitelně ovládá myší, avšak velkým návratem zpět je způsob ukládání a nahrávání pozic a jiné technické pomůcky. Jako za starých dvourozměrných časů musíte pomocí ESCcapu a kursoru najít na žádanou operaci a Entrem úkon provést. Těžko už ke hře cokoliv dodat. Viceméně celá redakce se na hru těšila, chtěla ji mít ve své vlastní sbírce, šetřila korunky kolektivně do prasátka, teď je nám, po pravdě řečeno, prasátka líto. Rozbili jsme je, hru prohlédli, zahráli, zkritizovali a ze svých hardisků honem smazali. Nabízí se poněkud hříšná myšlenka: není vlastně SIERRA se svými sériemi na konci s dechem? Není už na čase hledat nová témata či autory předních? Nepodařil se kovbojský hokus-pokus, první sierrácký dungeon byl naprostý propadák, takže jak dál? Nejsme tu od toho, abychom programátorům od SIERRy radili, ale snad první vlaštovkou je GABRIEL KNIGHT, hra měsíce tohoto čísla, jak se podaří POLICE IV a HERO V teprve uvidíme. Pokud budou pokračovat takovéhle slabotinky, tak zřejmě několik skalních příznivců SIERRy z řad redakce spáchá pomyšlnou sebevraždu, či půjde ke zpovědi, vyzná se z falešné lásky a přejde do řad příznivců jiných nápaditějších, vtipnějších, prostě lepších výrobců na poli adventur.

CPT. VLADA

score 44%

Název hry:	LEISURE SUIT LARRY6
Výrobce:	Sierra on Line
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	55%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%

Strategie? U toho se musí myslet? To se hraje myší? Jestli vás při vyslovení slova strategie napadají podobné myšlenky, můžete ihned přestat číst tuto recenzi. Hra THE SETTLERS je (překvapení!) strategie...

V podstatě se dají strategie dělit (stejně jako všechny ostatní hry) na strategie dobré a špatné. Špatné strategie jsou většinou náprosto nehratelné. Mohou být dobře nakreslené, mohou vydávat okouzlující samplované zvukové efekty až několik hodin nepřetržitě (to snad ne! -red.), ale ve většině případů mají nedokonalé ovládání a postrádají myšlenku. Strategie dobré většinou změní hráčův dosavadní život. Příkladem jsou CIVILIZATION, SIM CITY, POWER-MONGER, PIRATES, či WAR-LORDS 2.

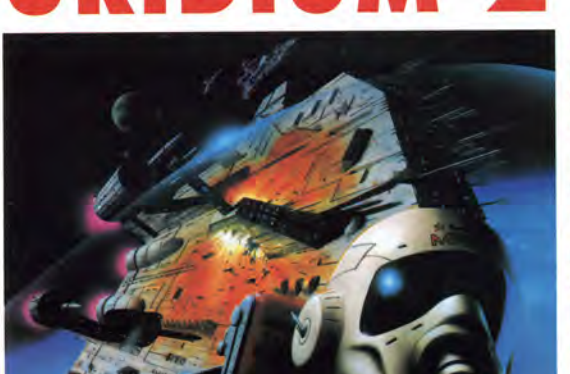
the settlers

K takovým gigantům se řadí i THE SETTLERS (Osadníci).
Hra vyšla z dílny německé firmy BLUE BYTE, která mimo různých sportovních a akčních her vytvořila i dvě světově velice úspěšné strategie: BATTLE ISLE a HISTORY LINE 1914 - 1918.
THE SETTLERS je hra od těchto dvou předchozích dosti odlišná. Nehraje se na tahy, ale vše probíhá v reálném čase. Také hexagonální systém grafiky tentokráte nebyl použit. Jak tedy hra samotná vypadá? Jeden z redaktorů anglického časopisu Amiga Power prohlásil, že hra SETTLERS vypadá tak trochu jako POPULOUS a hraje se jako SIM CITY. V tom s ním musím souhlasit, hry mají mnoho společných rysů, ale přesto, že nejde o nic nového, nieubírá to SETTLERS na hratelnosti. Základní myšlenkou hry je kolonizovat vybranou část země, postavit na ní fungující království a postupně pohltit i království okolní - nepřátelská. Slovo, či rozumím. Největší důraz klade hra na ekonomii: pekaři a řezníci musí vyrábět přiměřené množství pečiva a masa a někdo se musí postarat o dopravu jejich produktů do míst, kde je potřebují (například do dolů) - podle hesla bez koláčů není práce). To byl jen příklad, ve skutečnosti je hra ještě o něco složitější. Musíte stavět strategicky důležité budovy na vhodných místech a ve vhodný čas (dřevorubcovo stavení a pila má být nejen blízko sebe, ale také dostatečně blízko surovinám a skladu). Na začátku hry samotné musíte vybrat vhodné místo pro stavbu hradu, který se automaticky stane centrem království a později okolo postavit domy kameníků a dřevorubců, kteří jsou pro budování ostatních staveb nezbytně nutní. Též se nevyplatí podcenit stavbu kvalitních cest mezi všemi staveními ve vaší říši, čím lepší cesta (rovnější), kratší, tím kvalitnější a rychlejší doprava surovin a produktů. Časem se království rozrůstá a k udržení si přehledu nad tím vším hemžením je nutné používat četné ekonomické rozbory a křivky, kterých hra nabízí vskutku dost. Jak jste již pochopili, autoři při tvorbě hry pamatovali spíše na budování, ale nebojte se, na boj myslili také. Pokud ve vaší zemičce vše funguje a obchod probíhá zdárně, máte jistě již dost zlata (ať již vytěženého nebo vyobchodovaného) na kvalitní armádu (zlato je nezbytné pro dobrou morálku mužstva). Tím, že kolem vnitřní strany svých hranic rozestavíte strážní věže, či jiné vojenské budovy, automaticky dobudete část nepřátelova území. Z těchto pozic můžete později podnikat zákeřné přepady do nepříliš vzdálených vojenských základen vašeho souseda (který se však může bránit).
Tuto středně náročnou strategii oživují malé postavičky vašich poddaných (proto to srovnání s POPULOUS), které jsou nakreslené skutečně mistrovsky. Celé prostředí hry je v nadprůměrné grafice, která občas odhaluje fantastické detaily (figurka dřevorubce, přestože má na výšku jen pár pixelů se po chvíli trpělivého pozorování přiblíží k nejbližšímu stromu, vytáhne sekeru, kmen poraží, oseká větve, vezme kládu a odnese ji na pilu - perfektní animace!). Scrollování obrazu je též ucházející. Po grafické stránce jedinečné, není co vytknout. Také při hře dvou hráčů na jednom počítači je „sražení grafiky" poměrně dobře vyřešené (zajímavé je, že nemusí při této volbě hrát hráči proti sobě, je možná i týmová hra). Pokud jde o hudbu a zvuky, záleží jen na paměti (Amiga) jestli uslyšíte záplavu dostatečně kvalitních efektů nebo nic.
Závěr: hra THE SETTLERS je po všech stránkách vysoce nadprůměrná. Když vás přestane bavit plnit asi 30 předprogramovaných scénářů, můžete si nechat vygenerovat nové. Autoři uvádějí miliony kombinací (v manuálu je uvedeno přesné číslo, které si však nepamatuji a navíc ani není důležité). Po několika dnech hraní mohu prohlásit SETTLERS za bezchybné. Vlastně ne, jednu vadu jsem přece jen našel: není žádná možnost, jak urychlit čas. To znamená, že ve světě přiměřeně velikosti (např. svět velikosti čtyřii proti třem oponentům kontrolovaným počítačem (což je maximální množství hráčů, proti kterým si můžete zahrát) vám bude hrání této jedné zóny trvat asi tři až čtyři dny čistého (!) času. No, zatím mně to ještě baví, ale zkuste se mne někdo zeptat za dva měsíce. LUKE

score	83%
Název hry:	THE SETTLERS
Výrobce:	Blue Byte
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	85%

RECENZE

URIDIUM 2



Lidský rod je v nebezpečí. Ne, tentokrát se jej nechystá napadnout hejno dvanáctinohých piraňových včel ani jej nesežere mutovaný kosmický kozel. Je to flotila obrovských mimozemských kosmických korábů, která se blíží k centru osídlených systémů - k Zemi. A tentokrát je mnohem nebezpečnější...

Ironií osudu je, že první supermoderní bojová lod pozemšťanů je stále nedokončena v docích na Marsu a nebude v provozu nejméně rok. Invaze vetřelců v jejich obrněných kolosech se ale přibližuje mnohem rychleji. Nezbývá než najít dobrovolníka, který bude pilotovat prototyp bojového kosmického člunu - Manta - a pokusí se invazi zastavit. Není tak těžké uhodnout, kdo tím dobrovolníkem bude. Tím dobrovolníkem bude pochopitelně každý, kdo si koupí hru URIDIUM 2, dlouho očekávané pokračování slavné hry, která měla pro změnu název URIDIUM. URIDIUM byla někdy v roce 1986 fantastická hra na ZX SPECTRUM a C64 (a ATARI 800). V té době byla naprosto převratná a revoluční. Klasická kosmická střílečka v pohledu shora, kde mala raketka naletává na obrněné kosmické lodi, mít jejich obranné systémy a přistává na jejich letištích a likviduje palubní počítače by nebyla ničím výjimečným. Perfektně provedená raketka, která se pohybovala různými rychlostmi v obou směrech (tzn. doleva i doprava), prováděla loopingy a jiné skopičárny a především byla perfektně animovaná - to všechno hru URIDIUM vyzdvihovalo vysoko nad průměr.

Teď se Andrew Braybrook, proslulý programátor firmy Hewson Consultants (URIDIUM, PARADROID, NEBULUS, MARAUDER) vrací s pokračováním úspěšné hry a výsledek - výsledek vypadá skoro přesně tak, jak bychom čekali od pokračování. Znamená to, že přes veškerou snahu a několikaletou námahu se jedná skoro o to samé. Ovšem - jiná grafika, větší lodi, dokonce více zbraní, zpestření po zničení každého asteroidu a přistání na finální runwayi (pilot ve skafandru sestoupí do reaktorové komory, musí odstřelit plasmové štíty reaktoru a potom sbírat speciální prémie v podobě zbraní, životů a skóre).

URIDIUM 2 je tentokrát pro dva hráče, což je svým způsobem zajímavé. Potěší také možnost ukládat dosažené skóre na disk a tak začínat od jakékoli načaté flotily. Jaké že flotily? No, jednoduše - koráby cizinců se pohybují ve flotilách po čtyřech. Pochopitelně se s narůstajícím počtem flotily zvyšuje obtížnost - jestliže první koráb má několik palubních kanónů a pár obranných letek, v dalších stádích hry se bude pilot Manty prodírat mezi výškovými stavbami na raketách ježících se rychlopalnými kanóny, laserovými děly, samonavádějícími střelami a záplavou silných eskader bojových strojů. To jsou flotily.

Boj je ale v podstatě stejně zábavný jako v prvním díle, to znamená hodně zábavný. Pilot musí klíkovat mezi střelami, vyhýbat se překážkám a likvidovat všechno, co se hýbe. Obvyklá taktika je nejprve vyřadit z provozu primární obranné systémy jako děla a rušičky radaru. Jakého že radaru? No palubního radaru Manty, který je další inovací do myšlenky URIDIUM. Vtip je v tom, že pro zničení radaru je nejdříve potřeba vybavit lod bombami (po zničení klíčových míst se objevují speciální zbraně) a srovnat rušičku se zemí, resp. s vesmírem. Když jsou systémy mimo provoz, stačí dokončit ničení podřadných cílů a nalétávajících bojovníků, přistát na runwayi a zničit reaktor. A potom všechno znova. To je taktika, ale každý může dělat, co se mu zachce. Technicky není skoro co vytknout - grafika je vynikající, scrolling plynulý. Hudba podbarvující hru není nijak vtíravá a hlavně je možné ji vypnout. Nemohu se ale nezmínit o jednom mimořádně intujícím faktoru, který mírně kazí požitek ze hry. Pro zvýšení hi-tech vzhledu je tady použito speciálního 3D písma, které je sice efektní, ale v reálu málokdo pozná, co že se tady vlastně píše. To je OK pokud jde o skóre anebo o jména programátorů, ale při ochraně proti pirátskému kopírování stráví hráč několik minut luštěním, jaké že to vlastně jsou souřadnice. To příliš nepřispívá k "user-friendly" přístupu. To jen na okraj. Celkově URIDIUM 2 není špatná hra. Je přesně taková, jaká má být kosmická střílečka - rychlá, perfektně propracovaná, v pokročilejších stádiích značně obtížná a zábavná. I přes nedostatek originality se perfektně hodí pro všechny příznivce právě takovýchto her. A pro příznivce Andrewa Braybrooka také.

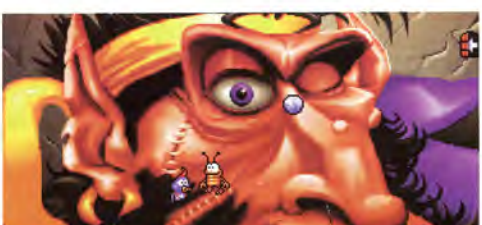
ICE

DRUHÁ STRANA MINCE

Už URIDIUM I byla pro mě před lety kultovní záležitost. Strávil jsem nad ním spoustu dní čistého času, jelikož to byla jedna z nejlepších stříleček, jakou jste kdy mohli vidět. Druhý díl přichází sice po mnoha letech, ale od stejného autora a přináší stejnou zábavu v lepším provedení. Rozhodně bych se přiklonil k vyššímu ohodnocení.

ANDREW

Score	75%
Název hry:	**URIDIUM 2**
Výrobce:	Graftgold
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%



chvíle práce v kosmetickém salónu

robin Vik skáče po lustrech před královnou (lustrace)

pohled na rozdvojenou osobnost - vik letí, goblin stojí

Goblins 3

Coctel Vision začíná skládat své hry do sérií. Kromě INKY 2 stvořil také třetí pokračování úspěšných GOBLINŮ, o kterém zde bude řeč.

Úkolem hry je splnit několik úkolů v stávajícím obrazu a postoupit tak do dalšího, velmi prostě. V podstatě se jedná o známé sbírání - používání věcí, tentokrát ale trochu jinak pojaté. Typická situace: jsem goblin Blount (paranoidní schizofrenie a rozpolcení osobnosti, klasika - ICE) a potřebuji zahrát božskou melodii. Jdu k levým dvířkům a zazvoním na zvonek. Jdu k pravým dvířkům a zazvoním na zvonek. Anděllovi žebrajícímu do svatozáře hodím minci, zahraje na harfu. Čertovi pošlu blesk z mraku, zahraje na baskytaru. Vzniklé noty svážu strunou pravdy. Zdá se vám to nelogické? GOBLINS 3 jsou jednou z mála her, u které mi nelogičnost nejen nevadila, ale dokonce mě i bavila. V goblinim světě je možné všechno, většina věcí je obrácená na hlavu. Podivná bývá tedy i logika, teprve jakmile určitý problém vyřešíte, zjistíte, že do sebe všechno správně zapadá. Jelikož se vždy pohybujete na relativně malém poli maximálně třech místností, i obtížnější problémy nakonec vyřešíte. Vyváženost bádání a postupu ve hře je správně vystižena. Problémová místa bývají vystřídána jednodušími úrovněmi, takže i ke konci hry narazíte na odpočinkové hádanky. Abyste se v pohádkové zemi necítili příliš cizí a zmateni, můžete si kdykoliv vyvolat mapu, která ukazuje, kde se právě nacházíte. Kliknim na ni budete také stručně informováni o stávajících úkolech. Kromě mapy budete zpravováni o současném dění formou novin, které vychazejí s každou novou zónou a popisují hlavní události dne, většinou související s vašim postupem. V momentě, kdy si opravdu nebudete vědět rady, můžete použít jednoho ze tří jokerů, který napovídá, jak pokinout s nejbližšími trabletmi. Rady však bývají trochu zjednodušené, některé drobnosti a souvislosti záměrně nejsou uvedeny.

Je až s podivem, jak jednoduché je celé ovládání této jinak složité hry. I sebevětší lak nerozeznající joysticku od klacku bývá goblíny rychle uchvácen, aniž by mu člověk stál za zády a říkal: teď doleva, tak. Tamhle tukni na parohy, ne, tou stříkačkou ne, kladivkem přece... Tuto teorii jsem vyzkoušel i v praxi na klasických laických vzorcích. Tímto chci nadhodit otázku, proč se neustále vžívat do složitého ovládání mnoha her, když všechno může být takto jednoduché? Speciálně firma COCTEL je v tomto oboru mistrem. Stejně jako předešlé díly útočí třetí pokračování GOBLINŮ často na bránice vašich pupků. Přitom není použito žádných klasických gagů ani černého humoru nebo ironie. Vtipy jsou přímé, mnohdy vyložené naivní, až dětinské. Nejsou však kritizovány pouze konvenzní, vypráví je také animované scénky a zvuky. Aby hra nebyla pouhou kopií prvního dílu rozvedenou do dalších detailů, přišli autoři s nápadem střídavého ovládání různých postaviček a jejich kombinací. Kromě goblina Blounta budete také dívkou Vionou, kouzelníkem Ooyou, vikem-Blountem, hadem, papouškem a svým vlastním dvojníkem. Každá postavička si žije vlastním životem, používá určité grimasy a gesta. Tímto a mnoha dalšími nápady se hra přímo hemží, nenechá hráče chvíli v klidu. Je jasné, že autoři pracovali s každým detailem, jak je tomu u francouzských softwarových firem již zvykem.

Nakonec jsem si tradičně nechal grafiku a zvuk. V poslední době jsou tyto parametry her laď na pár výjimek typu STRIKE SQUADI již tradičně vysoké. Většina her je perfektně vykreslena a vybavena arzenálem zvuků. Goblini jsou jasnou ukázkou tohoto trendu. Obrázky místností jsou skvělé. Grafici se přidrželi prvního dílu a vše nakreslili hravým, bláznivým způsobem. Zdůrazněny jsou hlavně detaily předmětů a stínování. Ruku v ruce s grafikou jde i animace podobná kreslenému filmu a mnoho mezisceén, kterými je příběh patřičně dokreslován. Místně COCTEL zvládl i zvuky a musím zde přiznat, že s přihlédnutím na INKU 2 a LOST IN TIME pokládám produkci COCTEL VISION za to nejlepší, co zvukové zařízení mého PC mělo tu čest přehrávat. Všechny tyto povedené kousky v konečném výsledku vytváří tu správnou atmosféru pohádkového světa.

Snad jediným nedostatkem hry jsou občasná extra tuhá místa, kde zůstanete zamrzlí i několik dní a nocí, přičemž nakonec použijete nápovědu, proto již v příštím čísle vydáme návod. Ovšem obtížnost hry jako taková stále zůstává daleko před hranicemi nehratelnosti. Jako celkově skvělá hra, byli GOBLINS III jednou z nominací na hru tohoto měsíce, avšak SIERRA byla tentokrát o krůček vpředu.

ANDREW

Budete také dívkou Vionou, kouzelníkem Ooyou, vikem-Blountem, hadem, papouškem a svým vlastním dvojníkem - o zábavu postaráno.

score	80%
Název hry:	GOBLINS 3
Výrobce:	Coctel Vision
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

Strategie `ala KRISALIS aneb "Jak si Vikingové dělili Anglii"

Základní informace, které obdržíte na začátku každého tahu

Vikings

fields of conquest

Existuje mnoho typů strategických her. Od těch hraničících se simulacemi (jako třeba SIMCITY) přes akční (POWERMONGER), obchodnické (RAILROAD TYCOON), výpravné (CIVILIZATION) až ke zběsilým válečným hrám /např. od firmy SSI, kde se po mapě světa či po mapách galaxií /v horším případě/ pohybují malými různobarevnými čtverečků, trojúhelníčků a koleček, ke každému z nich patří dvě obrazovky drobného písma se spoustou veledůležitých údajů, vše se odehrává v reálném čase, lidé, kteří to hrají, mají šest nohou, sad ústrojí mezi lopatkami a z prostředního oka /to je to mezi tykadýi jim v půlminutových intervalech stoupají obláčky kouře. VIKINGS jsou však naštěstí o něčem jiném - můžete klidně číst dál, žádné mutace nehrozí.

Pamětníci by mohli vzpomenout DEFENDER OF THE CROWN, JOAN OF ARC či CENTURION: DEFENDER OF ROME. S VIKINGy mají tyto hry celou řadu shodných znaků - prostředí léra ranného středověku, ne-li o něco dříve), herní plán odpovídající skutečnosti a podobný způsob technického zpracování. Náplň hry je velmi prostá. jakožto vůdce jednoho z vikingských rodů musíte obsadit Anglii, island a severní část Skandinávie. Dokázat to už tak prosté není - stojí proti vám pět protivníků a ani na nejnižší stupeň obtížnosti to nejsou žádní bulembové. Nemusíte sice vyhubit všechny nepřátele - hned v úvodním setupu si můžete vyvolit počet provincií, jejichž obsazení je nutné k vítězství, ale to vám mnoho práce neušetří, máte-li obsazených nějakých sto provincií, dobytí ostatních je otázkou několika málo tahů.

Pro ovládání existují tři základní módy: „Potravinový" slouží k zabezpečení vašich provincií jídlem. Více jídla znamená více dobrovolníků pro vaše armády. Při nedostatku místních zdrojů můžete vypomoci rezervami z jiných provincií (disponujete-li sýpkami). Veškeré informace o provincích získáváte pomocí myši. Můžete s ní volně pohybovat po celé mapě a v kurzoru vždy najdete údaje o území, nad nímž se právě nacházíte. Tento systém platí pro všechny ovládací módy. Dalším speciálním módem je dolování.

Úvodní setup hry

Takto je vyřešen pohyb armád

Zde sledujete (a ovlivňujete) průběh boje

V každé hornatě provincii může být ukryto ložisko zlata či železa. Hledání vhodných míst pro doly vás sice přijde na pěkné peníze, ale marná sláva, suroviny potřebujete - jmenovaně kovy při budování armád, dřevo pro stavbu hradů a přístavů. Všechny tyto suroviny můžete i kupovat (a prodávat), ale brzy zjistíte, že peněz máte zoufale málo.

Základní mód slouží pro najímání a ovládání pozemních i námořních armád, pro kontrolu provincií a jejich zvelebování. Vojenské záležitosti jsou již tradičně u her tohoto typu nejdůležitější - své armády budujete z několika typů jednotek s různými vlastnostmi a máte k dispozici celou škálu příkazů k jejich ovládání. Boj - obsazování nepřátelského území, dobývání hradu či střetnutí s cizí armádou - probíhá automaticky, závisí jen na síle armád, terénu a případné podpoře blízkého hradu.

Správa provincií je věcí poměrně jednoduchou. Každá provincie odvádí určité peníze do centrální pokladny, produkuje určité množství jídla a potenciálních vojáků.

Dobrým nápadem je možnost/nutnost stavění vojenských posádek pro každou provincii zvlášť - ty pak brání území proti nepřátelskému nájezdu i bez přítomnosti regulární armády a slouží k posílení armád, procházejících provincií. Provincie v týlu, jichž se přímo nedotýká válka, pak časem sílí, mají více obyvatel, potřebují více polí a produkují více peněz a surovin - jak už to tak je u strategických her chodí. V dobře rozvinuté provincii pak můžete postavit další hrad, jehož velikost závisí jen na vašich zásobách surovin a na stavu vaší pokladny. A tak to jde pořád dokola: obsadit provincii, obsadit další, o tu předchozí přijít, obsadit ji znovu, ze zoufale prázdné pokladny vyšetřit na další armádu, pokosit nějakou armádu nepřítele, spojit dvě armády do jedné silné a napadnout nepřátelský hrad, dostat přes hubu, postavit přístav, postavit na kafe, obsadit další provincii. Po několika desítkách tahů horko těžko porazit největšího ostrovního bastarda. a zjistit, že jsou čtyři hodiny ráno, a s hučením v uších jít konečně spát. .prostě nuda nuda. šed. šed.

Ale upřímně řečeno, nedopadnou VIKINGS při mém hodnocení špatně. Pokud jste se někdy dříve setkali s některým z výše jmenovaných strategických veteránů a hra vás bavila, jistě vás VIKINGS zaujmou také. Mám jen jedno, bohužel značnou, výhradu. Hra se nahraje, jeden obrázek (hnus). credits (hnus), setup (no dobře) a hra začíná. Vidíte pěkně udělanou mapu - a nic dalšího už neuvidíte. Žádné obrázky či animované scény nejsou. Ani muzika. Zvukový efekt tuším jeden. Funkční část hry je zpracována dobře a líbivě - ale nic kolem už prostě není. Celá hra - od instalace přes manuál až k samotnému programu - zavání na to, že bonusi sharewarem izačina se nám ten plnohodnotně prodávaný shareware nějak množí. Andrewi. Vůči dobře vymyšlenému „vnitřku" hry je to pěkně nefér, nemluvě o tom, že pro výrobce je to obchodní sebevražda. TAD

score	69%
Název hry:	VIKINGS FIELDS OF CONQUEST
Výrobce:	Krisalis
Žánr:	Historie
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	60%
Grafika:	50%
Zvuk:	10%

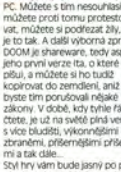
Jelíšek

Wo ist da?

Gestapo!

Hy dívovrabci ...

Máme rádi zvířata


Skalisté hory

Koleda, koleda Štěpáne

DOOM

Předně jeden fakt: DOOM je nejlepší akční hra pro PC. Můžete s tím nesouhlasit, můžete proti tomu protestovat, můžete si podřezat žíly, ale je to tak. A další výborná zpráva: DOOM je shareware, tedy aspoň jeho první verze (ta, o které teď píšu), a můžete si ho tudíž kopírovat do zemědělní, aniž byste tím porušovali nějaké zákony. V době, kdy tyhle řádky čtete, je už na světě plná verze, s více bludišti, výkonnějšími zbraněmi, příšernějšími příšerami a tak dále...

Styl hry vám bude jasný po prvním letmém pohledu na obrázky, které byly měly oblékopovat tuhle recenzi (pokud ji neoblékoupij, v tiskárně něco nevyšlo). Chodíte a běháte po typických mimozemských základních (znáte to - dveře, výtahy, chodby, jezírka s radioaktivním sliznem) a zabíjíte všechno, co se hýbe (i když se to náhodou zrovna nehýbe): mutanty střílející plasmové koule, oživlé mrtvoly s puškami, satany a nevkleteln ě duchy. Nakonec musíte najít dveře s nápisem „EXIT", vejít do nich a pokračovat v další základně, kterých je celkem osm (a jedna tajná).

Genialita hry tkví v jejím provedení. Jak uvidíte, grafika opravdu stojí za to. Pokud vám připomíná starého dobrého WOLFENSTEINa, tak se nepletete, protože DOOMa programovali stejní autoři. Na rozdíl od WOLFENSTEINa (a většiny ostatních her) nejsou ale bludiště v DOOMu složena z nějakých „prefabrikovaných krychlí" a stěny nejsou všechny v pravých úhlech. Kdepak. Základny v DOOMu jsou ďábelsky realistické - různě široké a vysoké zatáčející se chodby, různě osvětlené místnosti (některé zářivky jsou „porouchané" a blikají), okna, kterými můžete střílet, schody, mosty, neočekéné typy podlah, stropů a zdí, to všechno přispívá k tomu, že má DOOM fantasticky realistickou atmosféru, která se slovy nedá dost dobře popsat. Co se to pohnulo tam ve tmě na konci chodby? Že by větřílek? Nebo mutant? Asi mutant. Zabijeme ho!

Ano, zabíjení je kořenim DOOMu, a máte k němu několik roztomilých prostředků. Prvním je pistole, která je spíš pro legraci. Jó brokovnice, to je něco jiného! A co takový rotační kulomet nebo podobného nosil Jesse „The Body" Ventura v Predátorovi nebo přenosný raketomet? A pro naprosté zvrhlíky je k dispozici stará dobrá motorová pila. Každá zbraň má vlastní střelivo a každá je vhodná pro jinou situaci. Zasáhení nepřátelé řvou a stříká z nich krev. Pokud někoho zasáhnete u okraje propasti, shodíte ho do ní. Pokud někoho zemře pod hydraulickými dveřmi, je rozmačkán na placku (vypadá to, že s jahodovým džemem). Pokud zasáhnete jeden z mnohých barelů s benzínem, dojde k výbuchu, který udělá z nabližku stojícího mutanta něco, co by se dalo označit za „metrák vykostěného masa".

Stejně jako ve WOLFENSTEINovi je i v DOOMu množství skrytých i méně skrytých dveří, které se otvírají různými klíči, vypínači, nášlapnými deskami, zatlačením na stěnu nebo vystřelením do správného místa. Za náhrabu spojenou s hledáním jste odměněni nálezem střeliva, zbraně, lékárničky, klíče, ochranného brnění, noktovizoru, mapy, protiradiačního skafandru a podobně... Předměty berete automaticky, pokud je ovšem potřebujete! Například pokud máte 100% zdraví, dáší lékárničku se vám sebrat nepodaří. Samozřejmě musíte taktizovat - chodit při zdech, rozhlížet se kolem, říkat si „Jak se zachovám, když se teď stane to a to?", ale neměni to nic na tom, že DOOM je téměř krystalicky čistá akční hra. A když vás přestane bavit brát si na Ramba (nebo už není koho vraždit), můžete začít pečlivě prozkoumávat všechny zdi, zkoušet vypínače, a zjišťovat, že jste polovinu místnosti zatím vůbec neviděli. Ani mapu si kreslit nemusíte! Kreslí se vám sama a můžete si ji kdykoliv prohlédnout

stisknutím „Tab". A dokonce ani tuhle mapu moc často nepotřebujete, protože základny jsou natolik různorodé, že je za chvíli budete znát nazpaměť a budete se v nich bez problémů orientovat.

Nepřátelé nejen že realisticky umírají, ale také se realisticky chovají. Orientují se podle zvuků, střeba a výbuchů, je možné je překvapit (pokud přijdete ze směru, ze kterého vás nečekají a pokud nepřítel X omylem trefí nepřítele Y, začne střílet nepřítel Y po nepříteli X a vy se můžete věnovat likvidaci ostatních - odtud přísloví „Když se dva střílí, třetí se směje ta střílí do čtvrtého!". Stejně jako ve WOLFENSTEINovi se nepřátelé nikde „nerodí" a jejich mrtvoly nikam nemizí.

Samozřejmě, že to všechno dá pořádně zabrat procesoru. Aby mělo vaše DOOMování smyslí, potřebujete minimálně PC 586 33 MHz. A i na mém PC 486 SX 33 MHz (což snad ještě pořád je nadprůměrná konfigurace) se při hodně ruśných momentech DOOM zpomalí až na dva obrázky za vteřinu. Většinu hry si ale pobíhám celkem slušných 10 obrázků za vteřinu. Pro srovnání - DOOM je o dost pomalejší než WOLFENSTEIN, o trošičku pomalejší než SHADOWCASTER a mnohem rychlejší než ULTIMA VII nebo DRACULA, přičemž náročnost grafiky je samozřejmě mnohem vyšší než ve všech jmenovaných hrách. Pokud chcete grafiku zrychlit, můžete zmenšit hrací plochu (jako ve WOLFENSTEINovi) nebo snížit grafické rozlišení na polovinu (jako v simulátoru „COMANCHE").

Svou pozici můžete kdykoliv uložit na disk, parametry hry můžete měnit v jejím průběhu a celé to má neceých pět mega! A jako kdyby toho ještě nebylo dost, můžete DOOM hrát po síti, na čtyřech počítačích současně! Můžete buď společně bojovat proti mutantům, nebo jeden proti druhému. A navíc... A pak ještě... A taky...

Ale proč vám to všechno povídám. V tuhle chvíli už určitě všichni DOOMujete o sto sedm.

FFUK

Je několik událostí, které znamenaly v dějinách lidstva skutečnou revoluci: narození J. Krista, narození Briana, smrt J. Krista, pád Římského impéria, objevení Řípu, dobytí Bastily, nedůsledná obrana Zimního paláce, narození Andreje Anastasova a den, kdy jsem poprvé hrál DOOM...

score	95%
Název hry:	DOOM
Výrobce:	ID Software
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor zabíjení
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	95%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

Dungeon Hack

Dungeon na přání, aneb výběr jako v Supermarketu.

Přiznávám se poctivě k tomu, že nejrůznější dungeony, bludiště, hledání pokladů, zabíjení příšer, sbírání many, síly, rozumu a podobné „nesmysly" nikdy nepatřily mezi moje oblíbené lásky a záliby. Vždycky jsem miloval adventury sierrovského typu. Hry, kde logika, jazyková znalost a trocha toho IQ, kterým disponuji, dokázaly vítězit nad vychytralostí tvůrců. Ale před časem mne choroba přinutila zůstat doma a začal jsem hrát i to, co bych jindy s opovržením smazal z harddisku, či bych se ani nenamáhal nahrávat. Našel se ovšem hháček, na který jsem se chytil velmi snadno a rychle, stejně jako kapr na vařené kolínko s anýzem či tymiánem. Ten hháček měl krátké

DRUHÁ STRANA MINCE

Po nic moc EOB III je tohle od SSI už pouhá komerční setrvačnost. V DUNGEON HACKU jsem neviděl vůbec nic nového, všechno jen ohrané nápady a triky. Už se nemohu dočkat DUNGEON MASTERA II.
ANDREW

jméno a dnes už jej mnozí velmi dobře znají - LEGACY, o které už se všechno bohužel napsalo a na mě nic nezbylo. Byl to můj první úspěšně dohrané dungeon, i když rozhodně nepatří mezi klasiky. Ale znáte to: chytnete se jednou drákem a už vás čertík neposlí, duši upíšete, při hře odcas i vypustíte. Prostě neskončíte, dokud vítězně nenajdete nějaký poklad nebo vám autoři hry nesdělí, že už je konec. Teď si tedy přečtěte, jak postav sierrista dungeon probloudil a jak propadl vášni nejvášnivější (nemyslím teď ženy). Nenašel se totiž v redakci nikdo, kdo by řekl: „Dej sem HACKa, já to zvládnu za den, napíšu recenzi, vytlou obrázky a ty, starče, nikdy v archivech nedopsané a nedořešené staré textovky". DUNGEON HACK redakční „profesionály" Ine, Profesionály - bez úvozovek a s Táááááknle velkým „P" - red.) a bludištní mistry a snoby zklamal. Ne proto, že je snad příliš lehký, či nezajímavý, ale nabízí tolik různých voleb a variant, že jej lze hrát jakkoliv - v nerůznějším hávu, stavu, obtížnosti. Avšak to není všem problémům s výběrem konec. Můžete si postavu svého hrdiny sami vytvořit, dát mu libovolné vlastnosti i povolání, podobu, stejně tak můžete jednoduše naprogramovat počet pater, množství propadlišť tajných dveří, zamčených dveří a množství měně či více nebezpečných a jedovatých potvor.
Pochopitelně jsem začal tím nejjednodušším, zvolil jsem slušného bojovníka, easy mode a spěchal jsem. Chybička se vloudila. Minimum pater je deset a já zařval asi stokrát už v pátém patře. Ve dvoraně slávy, která se vám na přání objeví, jsem se neobjevil, potvor jsem zabil pomálu, prostě propadák první třídy. Pokračoval jsem tedy s mágem, později s klerikem, dokonce i s bardem, ale konec prostě ne a ne přijít. To už jsem chodil po domě jako matoha, ve své ženě jsem viděl létající čarodějnici, ve svém synovi černého rytíře a v Andrewovi, který mne do hry uvrtal, jedovatého škorpióna. To byl okamžik pravdy a volby: buď hru bleskově zahodit, nebo ze vzteku navzdit to nejtěžší a zvítězit či padnout definitivně u propálené obrazovky.
Kombinace bojovník, klerik, mág, nejtěžší navolená obtížnost, nejvyšší počet pater (25), navolení všech překážek a tajných dveří udělaly své. Bušil jsem do mýtí dnem i noci, zabíjel jsem na potkání každého protivníka a odměna se dostavila. Já ten dungeon vyhrál! Mám sice na prstech mozoly, na očích sluneční brýle, nos nahoru, ale už vyhledávám další volbu, další postavu, se kterou půjdu jinými cestami.

příšera z hlubin

Hra má hezké intro s milovanou vložkou, kdy vám létající čarodějnice solí, že pro své další byti potřebuje jakýsi sluneční kámen, přes vaše prosby o pomoc a o radu vás surově vyšene do bludiště podzemních chodeb. Ať už navolíte jakoukoliv verzi, základní pravidla jsou stejná. Po cestě ve všech patrech sbíráte množství předmětů. Různé zbraně, součásti oblečení a brnění, klíče, prsteny, medaliony, pergamenové svitky, které dají radu a po přečtení se rozpadnou na prach, kouzla a peníze stříbrné i zlaté. Mince nejsou určeny pro telefon či do hracích automatů, ale do stroje na obnovu zdraví. Nalezněte spousty potravy, jablka, železné potravní rezervy, hlízové špky, atd. Pozor rada: ne každý předmět je pozitivně účinný, ne každá zbraň či část brnění zvyšuje vaše kvality. Proto radím oblékat přilby, náloketníky i prsteny po uložení hry, protože se může stát, že je příliš těsná nebo prsten otrávený. Hra se při každém novém spuštění variuje a v každé variantě je vybavena jiným pozadím chodeb, jinou mapou dungeonu, proto je nemožné napsat návod. Automapování, které je dnes už součástí každé dobré hry je i zde samozřejmostí. Poměrně lehké je i odpočívání a nabývání ztracených sil či léčení ran utržených v bojích. Velmi sugestivně působí doprovodné zvuky, světelné a zvukové efekty při procházení chodbami a při četných soubojích s příšerami. Určitou nevýhodou, která se ale opakovaně objevuje u tohoto typu her je množství nalezených předmětů, mnohdy duplicitních a současný nedostatek místa na jejich uložení. Tady se opravdu těžko rozhoduje. Mě se osvědčilo nechat vždy část potravin a zbraní u schodů do dalšího patra a pak se pro ně eventuelně vrátit. Druhým minusem je délka nahrávání ve vyšších patrech, kde je délka jednotlivých loků způsobená nahráváním z harddisku až protivná. Originalita hry nesouvisí v novém motivu či typu dungeonu, tohle už tu bylo častěji, ale pokud bych měl použít reklamní slogan, je DUNGEON HACK hra pro celou rodinu. Navolíte hrdiny, pro sebe bojovníky, pro maminky bardy, pro tatínky paladiny, babičce klerika, pro mladší sourozence trpaslíky a vrhněte se do podzemních chodeb hlava nehlava.
CPT VLADA

na tuto housenku DOT neplatí

to je skoro o strac

i tahle mrcha zabíjeto lidskými zbraněmi

konečně jedno patro prolezeno

score 66%

Název hry:	DUNGEON HACK
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	65%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

Alone In The Dark II

Další pokračování slavné hry, vypadá to, že velké firmy sází na staré osvědčené karty.

námořní bitva v plném varu

Ježíšek přišel pobít zlé piráty, v punčoše má několik pušek

pokročilá fáze hry - hrdina už vypadá rozzuřeně

Tihle Francouzi INFOGRAMES přicházejí často s pěkně podivnými věcmi. Naposled jsem od nich hrál SHADOW OF THE COMET a trochu jsem nevěděl, co si o hře nepodporující myš mám myslet. ALONE IN THE DARK na mě přišlo nezapůsobilá a proto jsem dostal druhý díl k otestování. Možná vám to připadne divné, ale ostatní redaktoři vyjadřovali jisté obavy o objektivitu vzhledem ke své euforii k dílu prvnímu. Takže jsem seděl, nainstaloval Alona II a tuze jsem se do něj pustil. Zpočátku jsem byl vtažen záhadným příběhem, který však časem ztrácel na logičnosti, až se stal bezmála naivním. Naopak, obtížnost brzy překročila hranici normálu. Konečný pocit ze hry mám spíše rozpačitý, na následujících řádcích vám vysvětlím, proč tomu tak je. Velkou jiskru do hry mi dodala skutečnost, že se jedná o horor, můj oblíbený styl. Příběh se odehrává v jakémsi utopickém domě na skalním útesu, který je pro svou špatnou pověst nazýván Hell's kitchen, tj. pekelná kuchyně. Podstatu hry Santa Claws in the city (volně možno přeložit jako Ježíškovy drápy ve městě) mě trochu zmátl, jelikož dům stojící o samotě na útesu za město nepovažuji. Tuto pekelnou kuchyň v současné době obývá posádka legendárního trojstěžníku Bludný Holanďan, vedená mocnou čarodějkou. Členové posádky jsou pochopitelně patřičně mrtví, takže se pohybují, oblékají, mluví i bojují jako zombie. Vaše návštěvá tohoto nelibého místa je zapříčiněna smrtí přítele, jehož osud uvidíte v úvodu hry netušíc, že podobné nehody stihnou v domě i vás. V průběhu hry nacházíte spoustu knih a listin, ve kterých se mluví o jednotlivých členech posádky a o jejich osudech. Brzy jsem zjistil, že oná horrorová atmosféra je pouhým sloganem na obálce. Příběh se časem stane tak naivním, že se přibližuji až k dětinskosti, což bych od horroru jaksi nečekal. Nebýt toto hra druhým dílem stávajícího debutu, asi bych se zde rozpitvával nad její originalitou, jako hlavní hrdina chodíte v okolí a uvnitř strašidelného domu. Úhly pohledů na místnost se nápadně střídají, všechny postavy jsou vektorové a ostře kontrastují s kresleným pozadím. Byť pokračováním s sebou nese určité riziko kopírování originálu, ALONE IN THE DARK II do této pasti spadli a s politovánim musím tvrdit, že originál téměř věrně zkopírovat. Abych si osvěžil paměť, nainstaloval jsem si také díl první a s návodem jsem ho dohrál. Rozdíl veškerý žádný. Stejně zpracování hry, stejná grafika, podobné úhly kamer, naprosto shodné vektorové postavičky a příšerky. Rozdíl jsem postřehl jen v podstatně lepších zvucích a samozřejmě v příběhu, ten snad ani stejný byť nemůže. Samotné prostředí hry sestávající ze zahrady, sklepení, pirátského domu a středověké lodi vypadá velmi realisticky. Vektorové postavičky jsou dobře animovány a zručné používají různé druhy zbraní. Vypadají však trochu hranatě a neohrabaně proto, že autoři ze záhadného důvodu nepoužili v jejich designu křivek a kružnic. Zůstali tak u zastaralého způsobu vektorů, přičemž mohli použít např. systém ultimovky, aby postavy vypadaly věrohodněji. Pozadí naopak vypadá skvěle, zvláště svým rozkreslením do různých úhlů pohledu. Příběh je občas prokládán dlouhými, skvěle nakreslenými sekvencemi. V celé hře jsou poházeny užitečné i zbytečné předměty, které se v inventoriáři roztomile otáčejí, avšak opět pouze vektorově (zkuste si srovnat např. s REXem NEBULARem, kde bylo použito mnohem reálnější technikY). Používání věcí je mírně zmatené, jelikož věc nemůžete prostě uchopit a na něco ji použít. Musíte dojít na určité místo a v inventoriáři navolit „použij". Tento problém se vyskytl již v SHADOW OF THE COMET a působil velké potíže. Konkrétně jsem ve druhém patře domu použil konunku u stojící sochy a nic se nestalo. Teprve, když jsem pozdější zkoušel „všechno na všechno", korunka na sochu sedla, jelikož jsem stál o dva centimetry vlevo, trochu hloupé, ne? Báječné jsou zvuky a hudba. Autoři šli do takového detailu, že zvuk vašich kroků zní různě na rozličných podkladech, tj. jinak zní dřevo, jinak mramor, jinak písek, atd. Hudba je snad to jediné, co občas vyvolá chvění v zátylku zvané příznačně hrůza, ale v soubojo o duši hráče zvuky časem podlehnou naivitě příběhu. Zvuky provázejí i některé mezihry a popisují klíčové události jako je házení kotvičky na ruku sochy nebo padání ze žebříku (opět atmosféru kazí vektorový přístup). Zpočátku si povedete ještě dobře. Projít keřkové bludiště je hračka, projít podzemí domu také není žádná věda. Teprve v domě hra přituhne. Převlečený za Ježíška procházíte nepoznán domem mezi spoustou piratů. Najdete kuchyň a flašku jedu, což k sobě neodmyslitelně patří. Pokoušíte-li se však nalít jed do jídla, nic se nestane. Po chvíli trápení nálijete jed do vína a myslíte si, že máte vyhráno, jenomže otrávené víno nemůžete nikam podstrčit ani ho nikdo nechce. Řešením je použít víno na čtverě v hale! Až se po velkém trápení dostanete z domu, objevíte se v okovech na pirátské lodi. Místo sebe ovládáte malou holčičku, která se vrací zpět do domu pro klíč od vašich pout. Potom se teprve chopíte šavle a probíjíte se lodi ke zdárnému konci.
S ALONEM II to není lehké. I když je ve své podstatě dobře udělaný, příliš kopíruje originál a skrývá některé nedostatky. Vektorová grafika je zbytečně zastaralá, příběh pokulhává, na druhou stranu je dobrá grafika a hudba. Na pár chi tato hra vtáhne běžného hráče do děje, ale některé z vás možná brzy omrzí. Pro fandy dílu prvního velké potěšení, ostatní budou možná rozpačitě, stejně jako já. Pro zoufalé brzy vydáme kompletní řešení.

ANDREW

score 74%

Název hry:	**ALONE IN THE DARK**
Výrobce:	Infogrames
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	**70%**
Atmosféra:	**75%**
Grafika:	**80%**
Zvuk:	**85%**

RECENZE

Zpracování, příběh, reklama i detaily na úrovni, ale hra veškerá žádná.

grafika cocteolovsky nepřekonatelná

Bude mít nejpodivnější hra roku 92 svého slavného následovníka? První inka se stal průkopníkem kinematografického „rotačného" scrollování, jako jedna z prvních her úspěšně skloubil vesmírnou řežbu a adventuru dohromady. Svým originálním nápadem popisujícím futuristický střet inků se Španěly kdesi v kosmickém prostoru se stal vyhledávaným kouskem do sbírek většiny hráčů. Měl však jednu vadu: nikdo ho nemohl dohrát až do konce proto, že vesmírné akční sekvence byly nehratelně obtížné. Co na to prohlásil jeho tvůrci? S úsměvem na rtech nám oznámili: INCA II bude ještě těžší. Nejříjemné je, že to myslely naprosto vážně.

INKU II bych pracovně nazval dvojitým flaskem - sestává totiž, stejně jako dil první, ze dvou částí, z části akční a logické. Jelikož INCA žije v povědomí pařanů spíše jako adventura, začněme části logickou, kterou zámměrně nebudu adventurou nazývat. V části logické jste postaveni před jeden či více obrazů, ve kterých musíte vyřešit rozmanité problémy. Totiž je v tom, že vaše úkoly v podstatě žádnými problémy nejsou. Stačí jen posbírat pár dle oči bijících předmětů a použít je na několika místech, které se na vás přímo usmívají a říkají „Použij na mne vidličku, prosím„. Tímto postupem jsem hru bez jakéhokoliv návodu či jiných pomůcek dokončil za pět hodin čistého času a napadla mě tato myšlenka: co bych asi dělal, byť malý kluk, který si dva měsíce (nebo více) šetřil jen na to, aby si koupil pořádnou hru. Uviděl bych reklamu na INKU II a běžel bych si ho koupit. Přiběhl bych domů, smazal otci 20MB na hardisku a INKU euforicky nainstaloval. Za několik hodin bych ho však dohrál téměř do konce. Od finále by mě dělil pouze poslední soubor, o kterém bych brzy zjistil, že je pro mě nehratelný. Pokud bych byl povahy rozvážné, zapamatoval bych si autora hry a již nikdy bych si od něj nic nekoupil, byť povahy horlivější, vyhodil bych obal oknem a disky bych naformátoval pro pozdější použití. Jelikož jsem však recenzent, mohu pouze konstatovat, že má u mě firma COCTEL od této chvíle velký vroubek.

Všechno by bylo v pořádku, kdyby na obalu hry svítila velká nálepka s jednoduchým nápisem "Pro děti„, skutečnost je však pravým opakem, INCA II poukazuje na svého předchůdce a hlásá, že je lepší, větší, prostě NEJ. A to je lež. Logické úkoly INKY II rozhodně nejsou určeny nikomu jinému než dětem, pokud se autoři snaží tvrdit něco jiného, případne mi jejich snaha jako zoufalé mačkání peněz trhu, v lepším případě jako černý humor.

Na rozdíl od naivních logických hádanek, druhá, akční část hry, je standardní vesmírná střílečka typu X-WING, bohužel nesmyslně obtížná. Jelikož si publikum na prvního inku stěžovalo, že akční scény jsou příliš složité a pouze oddalují hráče od dalších scén logických, rozdělili autoři inku II na cestu boje a cestu moudrosti. Pokud si zvolíte část bojovou, jste předem ztraceni, protože něco tak tuhého jste ještě neviděli. Pokud se však budete chtít držet logiky, za několik hodin hru dohrajete a paradoxně skončíte na závěrečné střílečce, se kterou vám žádná logika nepomůže. Akční scény jako takové jsou sice slušně zpracovány, ale jejich jedinou ideou je vystřílet všechny nepřátele v určitém sektoru. Nepřátelé někdy bývá až divácténásobná přesila, proti které nezmůžete vůbec nic.

Vzhledem k tomu, že se hra nedá průběžně ukládat na disk, vaše úsilí tímto skončí a vy si buď seženete experta na vesmírné simulátory nebo programátora, který hru natrénuje. Dalším paradoxem je, že kromě vesmírných střílek sestává INCA II ještě z jiných akčních scén (například přestřelka s letadly kulometem z vlaku), které jsou opět dětsky snadné. Takováto nevyváženost obtížnosti je jistě raritou.

Dobrá, některé hry se prostě nevyvedou. Stává se to každý měsíc a někdy je to zvláště nečekaná rána, pokud si špatný osud obecně očekávanou hru. Autoři se sice nechali slyšet, že plný INCA II se objeví pouze na CD, disketová verze má být pouze slabým odvarem. Takováto tvrzení jsou pro mě prázdnými slovy, jelikož disková verze se prodává jako plnohodnotná hra za přibližně stejnou cenu jako CD-čko. INCA II je podle mě zvláště smutným propadákem, jelikož je naprosto profesionálně technicky zpracovaný. Skvělé a nápadité malby krajiny, stylová hudba i dobré zvuky, všechno vyšlo nazmar, protože ve výsledku úplně chybí potěšení ze hry. Celá hra je v podstatě jedno vyumělkované demo, které zdaleka nedosahuje kvalit svého předchůdce. Pokud byste snad očekávali další efektní podívanou kinematicky otáčené lodní paluby z LOST IN TIME nebo z INKY I, musím vás zklamat, protože tyto scény v INKOVI II bezmála chybí.

Sečteno, podtrženo: chcete-li upoutat pozornost dětí mladších 15 let, INCA II bude vhodným dárkem. Jinak ruce pryč od zbytečné investice.

ANDREW

INCA II Wiracocha

prostředí je plné mystiky a tajemna

DRUHÁ STRANA MINCE

S tak nízkým výsledným hodnocením absolutně nesouhlasím. Disketová verze hry INCA 2 sice nesplnila všechna očekávání, ale já osobně zklamání necítím. Nejsilnější zbraní této hry není jen perfektní technické zpracování, ale především ijako u dílu prvního) její s citem navozená atmosféra tajemna. Jemná pavučina velmi barvitého a nápaditého fantastična vás již po několika minutách hraní nepustí od počítače. A to je jeden z hlavních důvodů, proč se hry vůbec hraji.

LUKE

přestřelka ve vlaku, inkové si hrají na indiány

score	62%
Název hry:	INCA II - Wiracocha
Výrobce:	Coctel Vision
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	55%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

zajíc při startu

zajíc při trhání

SAM & MAX Hit the Road

Kompletní řešení

Dolamte si hlavu s posledním nelogickým problémem a přečtěte si návod.

Skutečnost, že je Sam-Maxovo dobrodružství detektivního rázu ti jistě sama napovídá, že je nutno vyslýchat všechny svědky, takže to dělej. Na Sierrácké ovládání si rychle zvykneš, netřeba ho popisovat. V Samově a Maxově utulné kanceláři seber peníze z mysí díry a žárovku ze skříně vpravo. Na chodbě můžeš použít Maxe na mrtvého gangstera. Před domem použij Maxe na kočku, vytáhne z ní zprávu. Zajeď do jednoho z hamburgerových stánků pro cukrátka (jsou nahoře na regálu) a kup si je. Jeď na pout.

Ukaž zprávu Ohnivci, dostaneš lístek do strašidelného zámku. Ve stanu za Ohnivcem seber ruku zloděje v nádobce a chomáč chlupů z místa činu. Vpravo od centrifugy najdeš malý otevřený stan, ze kterého se ti bude hodit velká lupa. Také si v něm zahraj hru Wak-a-Rat, vyhraješ baterku. Do ní našroubuj žárovku a jdi se svézt do strašidelného zámku.

Uvnitř rychle posviť baterkou na stěnu. Zatímco venkí, vezmi si do ruky Maxe a třískni s ním o pojistky (Fuse box). Až se ti tohle povede, zatáhni za vosky pravého muže a vstup do tajného vchodu. Pořádně prokecni krtka a dej mu cukrátka, dostaneš páčidlo a dozvíš se o největším klubku na světě. Páčidlem se dostaneš do přívěsu u centrifugy. Uvnitř seber kartičku ze ještě ledovců se golfovém hřišti a z truhly vezmi kostým. Teď se dej do řeči s mužem u centrifugy a nech se svézt. Hned poté se určitě podívej do inventáře, zjistíš, že ti uletěly věci. Zeptej se na ně centrifugaře a jdi si je vyzvednout do ztrát a nálezů (vpravo od prvního stanu). Mimo svých věcí dostaneš omylem také rybu-magnet, na kterou se podívej - dozvíš se o rybáři. Jeď k hamburgeru, seber pohozený kelímek a uvnitř kecej s prodavačem. Změní-li se, že dokáže obírat láhve, dej mu nádobku s rukou, on ji otevře. Pokud se o lahvích nezmíní, zkus štěstí v jiné prodejně. Choď obchodem, dokud si Max nezačne stěžovat, že potřebuje na malou. Řekni o tom prodavači, pošle Maxe s malým klíčkem na toaletu. Vyběhni ven za Maxem a rychle se s ním dej do řeči o klíči k toaletě, získáš tak raději. Teď se vydej ke klubku, vyjeď nahoru lanovkou a věz do vyhlídky. Kecej s gurem, až dostaneš ohnutý fr. klíč. Vezmi drátky ze země a použij je na dalekohled. Pak na něj připevni velikou lupu a jeď k rybě. Seber kbelík s rybami, použij klíč na podstavec umělé ryby stojící ve vodě. Věz do ryby se Samem i s Maxem. Na vrcholku klubka použij Maxe na konec provazu (Loose end), získáš lano. Jeď na golfové hřiště. Seber podavač míčků (Golf retreiver) z koše a jdi dolů na hřiště. Vyměň kbelík s rybami za míčky a střílej ryby na aligátory tak, aby doplavali doprostřed a utvořili chodníček, po kterém přejdeš k Maxovi. Pusť ho ven, vezmi druhý chomáč chlupů a otevři dřevěná dvířka. Najdeš kouli (Sno globe) s nápisem Mystery Vortex (Dále jen Vortex). Vrať se ke klubku a vejdi do muzea pod ním. V inventory připevni ruku k podavači míčků a na výsledek namontuj rybu-magnet. Toto monstrum použij na klubko, vytáhneš prsten. Teď k Vortexu, až dozadu ke čvikající paní. Seber třetí chomáč chlupů. V místnosti s malými dvířky věz do zrcadla. Vypínáním a zapínáním magnetů získává různou barvu. V místnosti s mnoha dveřmi můžeš vstoupit právě do těch dvířek, které mají stejnou barvu jako ty v momentě, kdy odchazíš od magnetů. Prohledávej malá dvířka, dokud nenajdeš krtka. Dej mu prsten z klubka a dozvíš se o žabím kameni. Vrať se na vrchol klubka, pomocí dalekohledu najdi žabí kámen a jeď k němu. Polož tři chomáčky chlupů na kámen, posyp je práškem od krtka, počkej tě do Bumpusville.

V domě projdi pravými dveřmi do ložnice. Seber polštář, pomocí podavače míčků vytáhni knihu z knihovny. Přečti si ji, jdi 2x doleva, seber obraz Johna Muira, podívej se zblízka na robotův mozek. Zasuň modrý drátek do otvoru nalevo a sleduj, jak vybětne strážce. Spěchej do jeho místnosti (za oponou) v haleli a věz do virtuální reality. Tam vezmi meč, ťukni na otvor ve skále, zabij draka mečem a vezmi srdce - získáš klíč. Z haly jdi 2x doleva, odemkni klíčem zámek na zdi. Pustíš tak věžně a dozvíš se o hospodě Savage Jungle Inn. Hned se tam vydej. Kecej s recepční, dostaneš brošurku, která odhalí další dvě lokace: dinosaury a maxizeleninu. Jeď k zeleině. Ženě vpravo dej portrét J. Muira a vezmi zeleninu z bedny. Protože vypadá jako Bumpsova hlava, použij ji v jeho ložnici v Bumpusville na paruku, paruku tak získáš. Nyní jsou na řadě dinosauři.

Vyjeď výtahem na skákárnu, převleč se za plentou, pokecej s holkou a použij kelímek na podavač míčků. Takto (logicky) připraven skoč dolů. Houpajte se na lanu rychle naber dehet do kelímku. Teď se jdi podívat na tyranosaura. Tukni na repník a až se dinosaur rozpovídá, změň kursor v momentě, kdy jsou jeho ústa otevřena. Na otevřenou tlamu použij lano a na lano Maxe, získáš dinosauří zub. Také použij Maxe na mamuta vpravo, uvolní kus vlny. Vrať se k zeleině, od bedny dostaneš J. Muyra vypěstovaného podle obrazu. Jeď do hospody.

Použij dehet na kostým, vinu na kostým a paruku na kostým, vejdi na slavnost. Vezmi víno se stolu, vejdi do dveří levou. Seber sekáček na led, otevři zadní vchod a až Bumpus vejde, použij v inventory kostým. Zavři padouchy do mrazáku. Se sekáčkem zajdi ke gurovi na klubko a nech si ho ohnout. Vznikkou vývrtkou vytáhni špunt z vína. Použij špunt na kouli Sno globe, jeď do Vortexu. V místnosti se ženou použij Mini Vortex a jakmile budeš uvnitř, použij na vír zašpuntovanou kouli. Vrať se na Yeti slavnost, jdi doleva k totemům a pak nahoru podél budovy vpravo. V domku s bažénkem dej čarodějovi pinou kouli Sno Globe, dinosauři zub a zelenino-vého Johna Muira. Ověř.

ANDREW

asi to něco znamená

všimněte si zajícova úsměvu, je bezva

score 83%

Název hry:	SAM & MAX HIT THE ROAD
Výrobce:	Lucas Arts
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

LOst In TIME

Dohrát LOST IN TIME byl tuhý oříšek, ale povedlo se. Dáváme vám k dispozici plné řešení, můžete si s ním dělat, co chcete

Mapa usedlosti

Mapa ostrova

Mapa lodi

NA LODI I

Vaším úkolem je najít agenta z budoucnosti zavřeného ve skříni o patro výš. Nejdříve se 2x podívejte na malou stoličku a štípačkami vytáhněte hřebík. Také se podívejte za sudy a vytáhněte lampu. S ní si posviťte ta tři sudy za škopkem. Naleznete houbu, kterou namočte do škopku a setřete s ní plakát. Lampou si posviťte také na otvor v podlaze, sejdete dolů. 2x se podívejte na ležící sud, ve kterém najdete láhev oleje. Olejem namažte čerpadlo vody, ihned ho použijte. Teď najdete za řetězem vývrtku, pomocí které vyvrtáte suk na místě bývalého plakátu. Do vzniklého otvoru se podívejte, bude pokec s černochem, na jehož konci dostanete nůž. Nožem udělejte zářez do sloupu a vylezte o patro výš. V jednom ze škopků u levé stěny najděte ručník a v poslední místnosti zleva jím zatáhněte za horký kruh. Vezměte mýdlo z otevřené skříňky a v inventáři na něj použijte vývrtku. Kousky mýdla namažte spodek skříně s agentem a otevřete ji.

V DOMĚ I

Traktor skrývá mnoho užitečných věcí - na střeše leží jablko, v krabici je krabička od cigaret a pipeta, v motoru je baterie. Jablkem nakrmte koně, prozkoumejte dveře a vezměte dopis připíchnutý šipkou. Použijte pipetu na baterii a kyselinou rozleptejte zámek. Nad dveřmi domu visí portrét, který se bude určitě hodit. Za domem vpravo od majáku najdete láhev octu, se kterou se vraťte ke vchodu do domu. Nyní budete vyrábět magnet: nalijte ocet do prázdné baterie, vytáhněte kliku ze dveří a omotejte ji drátkem z portrétu. Výsledek zasuňte do baterie a magnet je na světě. Šipkou vystrčte klíč z dírky a pomocí magnetu ho zpod dveří vytáhněte. Než vejdete dovnitř, seberte poleno z hromádky u dveří. Uvnitř otevřete malou skříňku, ve které najdete pryskyřici. Tu seberte a rozbité pojistky omotejte staniolem. Se stěny sundejte pádlo a z krbu vezměte grilovací železo. Jděte k altánku za domem, použijte portrét na otvor ve schodech. Na portrét se podívejte, zjistěte délku Philibertova života, číslo zadejte a tukněte na kříž. Jděte zpět k majáku, šipkou uvolněte korek ze sudu a sud zvedněte. Okénko za ním rozbijte grilovacím železem. Jeden konec nalezené hadice přivažte ke dveřím majáku, druhý k výtahu v altánku. Výtah odešlete dolů, čímž vyrvete dveře od majáku. Uvnitř majáku seberte botu se schodů a kus sklíčka z rozbitého okna. Klíčem z boty odemkněte šuple v prvním patře, najdete v něm list a tubu. Podívejte se dalekohledem, najděte vrak lodi, levou myší se 2x přibližte a napište si symboly i jejich barvy. Pádlem vylomte skříňku, získáte břitvu. Nahoře u majákové lampy odřízněte břitvou kus záclony. Za záclonou najdete také láhev petroleje. Klíčem z boty odemkněte dveře v přízemí, sejděte dolů. Otočte kohoutkem, vraťte se do altánku a sjeďte dolů výtahem.

Otevřete bednu pomocí symbolů z boku lodi (koule = patrona, meč = dýka, kanon = pistole, barvy zůstávají stejně). Naleznete palubní deník a kousek lepenky. Pomocí sudu se natáhněte pro jeden z moštů u stropu. Jeho korkem sestřelte antirez z trámu. Teď ke studni, přivažte prasklou hadici ke kohoutku, vyspravte ji lepenkou a upevněte pryskyřicí. Pusťte vodu a konec hadice hoďte do studny. Získáte tak ztracený korek. Ve sklípku pod majákem namažte chemikálií z tuby žabinec. Seškrabte ho kouskem skla, otvor vystříkejte antirezem. Do otvoru zasuňte grilovací železo a otočte jím, aby se otevřela mříž. Botou vyberte vodu z loďky, do díry strčte kus záclony a zajistěte ji korkem, pádlujte na moře.

V DOMĚ II

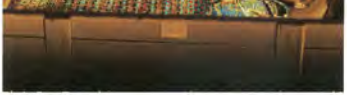
Jděte do rybářova domku, ze skříňky vyndejte lodičku v láhvi a lahvičku s tekutinou. Seberte také deníček zpod židle, kapesník, hřebík a kus chleba

z kotlíku. Postavte si židli pod lustr, vylezte na ni a hřebíkem odhákněte řetěz. Polijte chleba tekutinou, hoďte ho na střechu a spadlé lano odřízněte břitvou od kruhu. V inventáři prozkoumejte lustr a přivažte lano ke kotvě. Kotvičku hoďte na útes a vylezte zpět k domu. Odřízněte břitvou kus hadice a dole pod majákem seberte svůj sud. V inventáři ho rozbijte hadicí a rozbijte i láhev s lodičkou. Vejděte do domu, seberte hasicí přístroj a tyč, kterou vzpřičte v ohništi. Do krbu položte poleno a kapesník, oboje polijte petrolejem. Škrtněte sirkou o zapalovátko v krabičce od cigaret a zapalte oheň. Vyjděte ven a vraťte se zpět. Na objevivší se kámen položte sud, diru v něm ucpěte svíčkou z lustru. Otevřete truhlu a dřevěnou botou přehážete písek do sudu. Vstupte do tajného vchodu. Podívejte se na sloup a seberte štipačky. Položte korky na zem před bednu, na bednu se podívejte a na drát připevněte měděný drátek. Místo bez proudu přeštipněte kleštěmi. Naberte vodu do pipety, kápněte ji do zámku, potom ho postříkejte v bedně a vezměte prášek a kapesník (tuhle bednu jsem prokletí. S ním ve sklepě natřete sloup a vylezte zpět do kapitánovy sekce. V levém pokoji vložte pečetní prsten do otvoru ve skříňce. Teď přichází akce papoušek.
Že stojíku vezměte desku, zpoza baru gramofon. Zpět v kapitánově kajutě položte gramofon na stolek, vložte desku, zatočte klikou a spusťte hudbu. Na stoleček naproti postavte klec. Na podstavec iUnder calipoi položte misku, nalijte do ní kyselinu z tubry a soleničky z lahvičky. Do klece nastraťte kousky banánu. Jakmile se papoušek chytí, přikryjte ho vlajkou. Ještě se na výsledek podívejte, zjistíte, že papouch usnul. Ve skladišti seberte z poličky leštidlo, namočte jím kapesník a vyčistěte umyvadlo v levém pokoji. Potom na umyvadlo použijte piják a napište si kód. Podívejte se na skříň, odemkněte ji stříbrným klíčkem a z truhličky seberte klíč železný. Podívejte se na obraz a na plamen vycházející z lodi, napište kód z pijáku a seberte truhličku. Podívejte se na ni, natočte ji doprava, ho zarazte štipačkami. Za krabicí leží bavlna, kterou položte před sloup, hákem zatáhněte za poličku ve sloupu, spadne dolů. Podívejte se na zem a revolverem vytáhněte náhrdelník z díry. Použijte náhrdelník na revolver a přestřelte Yorubovi pouta. Použijte houbu na láhev rumu a nálepku dejte Melkiorovi.

OSTROV

U vodopádu navrtejte kokos vývrtkou a naberte mléko do pipety. Tukněte na kluka v křoví. Dejte jeho zvířeti napít z pipety a zabalte ho do vlajky, nakonec použijte papouška na otvor ve skále. Klíčkem odemkněte klec a zlatáky vložte do otvoru ve dveřích. U Delias rychle popadněte starou knihu. Až se po ní bude žena shánět, vezměte zrcadlo a užijte ho na pavouka. Vezměte šaty. U Mankadalse položte holocom na stůl, otevřete okno a fukněte na holocom. Pak si ho vezměte zpět, vylijte lektvar Mankandalsovi do nápoje, až ho vypije seberte skleničku.

trápení s ohništěm


radioaktivní mumie, nesahat

grafika v závěru hry trochu pokulhává

tak co, dáme paňáka?

hasicím přístrojem a urazte hadici.

NA LODI II

Získaným háčkem konečně otevřete bednu v dolním podpalubí. Vezměte šaty a stuhu. Zpět nahoře se podívejte za dělové koule a seberte pádlo. Jeden z dřevěných kolíků na levé stěně vytáhněte kleštěmi, přivažte na něj stuhu a na ni pádlo. Kleštěmi ohněte hřebík a připevněte jej na konec provizorní tyče. Vzniklým háčkem zatáhněte ve špaizu (Closes) za zdvihací lano (Halyard). Podívejte se na konec lana a strčte vývrtku do otvoru. Za lano zatáhněte a přivažte ho k vývrtce. Nyní se v místnosti vedle podívejte do výdejního okénka. Zatáhněte za provaz a z koše vyhrabte kost pilouna. Vezměte si zpět svou vývrtku a pomocí kosti rozvažte agenta Mekiora.

KAPITÁNOVA KABINA

Zpod koberce v pokoji s umyvadlem vezměte klíč, na balkóně vezměte pirátskou vlajku. Ve druhém pokoji vyndejte ze skříně lahvičku a mísku, vpravo vezměte kousky banánu z talíře. Klíčem odemkněte šuplík stolu a seberte piják, pozor, vzadu v šuplete je také dýka! Dvakrát se podívejte na židli a seberte klíček. Dýkou vyřízněte díru v koberci v pravém pokoji a sejděte dolů. Jděte do sklepa a vývrtku strčte do otvoru ve sloupu, najdete univerzální klíč, na této palubě s ním odemknete všechno. Najděte kancelář. Ze šuplete vezměte pečetní prsten, zpoza závěsu vytáhněte zlatou klec. V dolním podpalubí použijte dýku na pěrko

další bedna k otevření, teď to bude složitější

standardní klasická obecná chodba

v horní přihrádce bude malý klíček. Nyní se na ni podívejte zepředu, zatlačte na vršek, pak na prostředek a klíčkem krabičku odemkněte. Seberte revolver. Seberte také klec s papouškem a na konci podpalubí ji vložte do známého okénka otvíraného pomocí ručniku (opravdu tvrdý oříšek). Papouška zase seberte a podívejte se na zem, na zavřené padací dveře, odemkněte je železným klíčem. V Yorubově kajutě se podívejte na sloup a otevřenými

Zpět k Delias, použijte inverter na ztišovač, který dostanete od Makandala. Vzniklý mluvič dejte Serapinovi a dvakrát s ním pokecejte. Dostanete hrubou sůl, použijte na ni inventer, získáte cukr pro psa. Jděte za psa do kuchyně, vezměte sáček se solí. Ze sáčku vyndejte květinu. Teď do sáčku naberte pár uhlíků a položte ho na židli, had přeleze prvé. Pytlík s hadem spalte v uhlících. Po rozhovoru použijte květinu na Jarlatha. Lost in time je za vámi.

ANDREW

score 86%

Název hry:	**LOST IN TIME**
Výrobce:	Coctel Vision
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	**80%**
Atmosféra:	**85%**
Grafika:	**85%**
Zvuk:	**90%**

NÁVODY

V recenzi v minulém čísle jsem vyjádřil svoje přesvědčení o nemožnosti dohrát hru INNOCENT UNTIL CAUGHT. Lhal jsem. Dva dny potom, co už nebylo možné text recenze ve SCORE 2 změnit se mi podařilo hru dohrát. Její dokončení po vyřešení osudného problému mi trvalo jednu hodinu čtyřicet pět minut. Přesně! Pro citlivé povahy připomínám, že hra je určena jen pro tvrdé kosmické zloděje - odpovídá tomu velice vtipně a drsně napsaný manuál, průpovídky ve hře a částečně i následující návod. Pokud v něm naleznete některá slangová slova - nezlobte se a neodvracejte cudně zrak. Chtěl jsem se částečně přiblížit stylu hry. Ale - mezi námi - já jsem v podstatě velice slušný člověk.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

200 let natvrdo!

Nenávidím dálkové lety. Kde je bar?

Chlast, úplatky, oslavy a dorty - kam až ta policie klesla.

Noční život na Tayte. FUJ!

ČÁST PRVNÍ: TAYTE

Teď vám teda povím, jak jsem já, Jack T. Ladd vyvázl z toho průšvihu, do kterýho jsem zapad' potom, co mě odchytila ta prokletá loď IRDS. Začalo to všechno na měsíci Tayte. Protože jsem měl po výslechu u IRDS příšernou žízeň a Tayte bylo první místo s barem...

Teda, ve svým životě jsem viděl spoustu zaplivanejch kosmodromů na zaplivanejch místech, ale Tayte je vzorovým příkladem toho nejzaplivanějšího ze zaplivanejch. Kdybych věděl, jak dlouho tady zkysnu, asi bych se nechal radši odstřelit na místě. Takhle jsem alespoň pokecal s celníkem a z lavičky šlohnul cizí pas. Vydal jsem se do baru. Protože jsem neměl žádný peníz, musel jsem hledat zábavu prozatím jinde než v alkoholu. Popovídal jsem si se všemi hosty, bývalému fotografovi u baru ukrad' ze zadní kapsy lístek ze zastavárny a se stolu sebral láhev i s víčkem, kterým jsem prakticky téměř hned v následujici vteřině láhev zavřel. Došel jsem na konec ulice a vstoupil do zastavárny. Za ukradený lístek jsem si vyzvedl vybitý foťák a ze skříňky vzal vázu. Uvnitř vázy jsem našel dost uslintanej a vožvejkanej (rozumějte oslintaný a rozžvýkaný - red.) obal od žvýkačky a moje instinkty mi napověděly, že vázu budu potřebovat - strčil 'sem ji do kapsy a prokluzol ven. Vydal jsem se do nočního podniku Paradise, vyhazovači ukázal kradený pas a vstoupil dovnitř. Tady jsem si promluvil s Madam a vrátil jí její vázu. Za odměnu jsem si vzal ornament ze stolku, parfém a hůl. Když jsem chtěl promluvit s recepční, všiml jsem si, že žvýká, ale občas svou žvýkačku položí na stůl. Využil jsem příležitosti a žvýkačku se stolu sebral téhm, vlastně to nebylo tak úplně jednoduché, bylo to trochu obtížnější, vlastně, když o tom přemýšlím, dá se říci, že to teda bylo PĚKNÝ SVINSTVO!!!!! - TOHLE byl ten osudový ŽÁKYS a musím říci, že se jedná o jednu z největších ZÁLUDNOSTÍ všech dob. Stydte se, PSYCHOSIS - ICE).

AAAAAALLKKOOOOOHHHHHOOOOOLLLLIIII!

Konečně alespoň trochu štěstí...

Snedli tě z pusinky beruška...

Tři kroky a dokumenty jsou moje

Vyšel jsem z Ráje a dal se temnou uličkou do tmavých zákoutí města. V průchodu jsem sebral plechovku, hadičku a pytlík a vyšel před nechutný stánek s ještě nechutnějším jídlem. Sebral jsem olejničku, z odpadkového koše vejce a jednomu z výrostků dal ornament z bord ...z nočního klubu. Jako odměnu jsem si řekl o hromadu mincí, které měl jeho kumpán na sobě. Když si představím, v čem se majitel toho oděvu válel, je mi zle, ale prachy jsou prachy! Než jsem odešel, nabil jsem fofák v zásuvce na straně stánku. Když jsem už jednou zloděj, musím se chovat zle, řekl jsem si a bleskem oslepil žebráka v uličce. Potom jsem mu sprostě ukradl klobouk s penězi a šel se zpět do baru.

V baru mě čekala příjemná stoička a po zaplacení i vynikající nápoj. Po kratší přestávce v baru jsem podděkoval za drink, vzal si zpět drobné a sebral pristen ze země. Moje další kroky vedly do stanice podzemní dráhy vedle zastavárny. Když "sem se nemoh" dostat přes turnikety, vzpomněl jsem si na trik z dětství a obalil minci z baru obalem od žvýkačky, který jsem nalezl ve vázе. Tímto falešným žetonem jsem turnikety prostě převez' a moji jízdě metrem nic nebránilo.

Na nástupním ostrůvku jsem našel rádio a v automatu zaseklý šroubovák, který povolil po pokapání olejem. Zatím jsem ale do metra nenastoupil a vrátil se do baru, abych si vyřídil účty s obsluhujícím čtřnárem/robotem (a ještě nevíte, co mi ten parchant provedl , tak si asoch představte, co se MOHLO stát, kdyby ...). Promluvil jsem na něj, a ten nebožák důvěřivá si stoupl přímo na parket tak, abych z něj moh' vyšroubovat řídící obvod a ten zapojit na rádio luh, oh, to je co?!!. S takovouhle vyzbrojí jsem došel do přístavu, zneškodnil hlídacího robota a ze zábradlí šlohnul nárožnickou čepičku, za kterou jsem v zastavárně dostal létající koberec. Teď už jsem se mohl vypravit na projížďku metrem bez problémů. Nastoupil jsem do vagónu, sebral sprej a připojil na něj hadičku abych ..no prostě aby...ihe, to by vás nenapadlo, co?!!

Moji první zastávkou byla stanice THE HILL. Tohle je dost honosná část tohodle zaplivaného města a já se těšil, kolik toho tady budu moct čajznout. Vešel "sem do galerie a ovčně ukrad' vystavenou sochu. Bylo to celkem jednoduché - nejdřív jsem sebral vystavenou kuličku, pod sochu položil koberec a třikrát jsem vystřelil kuličku pomocí spreje s připojenou hadičkou. Kulička se sice zakutálela, ale nelítal problém ji znova sebrat. Tohle mi teda docela zvedlo sebevědomí. Vyšel jsem ven, sebral houbu a přesvědčil hlídací kameru o tom, že jsem nabel pristen, který majitel sálda zřejmě ztratil ten z baru!. Kamera mě pustila dovnitř a já moh' vrátit pristen jeho právoplatnému majiteli. Když jsem si řekl o práci, dostal jsem tři úkoly - ukrást sochu z Galerie (ha, ha, jakoupak asi sochu), vejce ze Zoo a cenné papíry z Banky. Sochu jsem hned odevzdal a připravil se na další dva úkoly. Psychicky, nic jiného jsem udělat ani nemoh', a tak jsem se vrátil do metra a odjel na další zastávku.

Ve stanici REKURG jsem ze stánku sebral hot dog (tzn. párek v rohlíku), naplnil láhev z baru majonézou a chytil do ní mouchu (a neptejte se mě, jak jsem na to přišel). Ačkoli nenávidím policii z hloubi svojí černé duše, řel jsem na stanici policejní se strážníkem a zeptal se ho na nedávný zátah proti překupníkům s drogami. Po chvíli přesvědčování mi dal pytlík mouky, který ti idioti zabavili místo drog. Policie na Tayte nepatří k tém nejlepším.

S tímhle nápadem jsem se vypravil do banky, zafval na přepážku a poprosil o otevření účtu. Bohužel, můj pytel s penězi neprošel okýnkem, a tak jsem musel zazvonit na zřízence a peníze mu dát. Když jsem zazvonil podruhé a poprosil o vrácení peněz, ten ubožák se mi vysmál. No počkej hade!

Pomyslel jsem si a zalepil západku na dveřích žvýkačkou z bord...nočního podniku. Když had odešel, prokloukl' jsem dveřmi a šroubovákem se vrtal v klíčové dírce v levém horním rohu skříňky. Nejprve jsem našel záznam mého zaměstnavatele s číslem jeho účtu a potom mapu podzemní kanalizace. Heuréka, k čemu mi asi bude? Pomyslel jsem si a dojel na další stanici metra.

Ve stanici EAST ERUK je ZOO. To mi zatím bylo jedno a protože jsem zlomyslný zloděj, propich jsem dětátku balónek šroubovákem, sebral spadlý provázek a vytvořil si luk, spojením provázku s holí z nočního podniku. To by pro začátek stačilo. Tudíž jsem, že kdybych promluvil s otcem parchan...dětátka, dozvědělbych se spoustu věcí, ale bylo mu to jedno (vyl si to ale samozřejmě zkuste, neboli toi). Vypomoc jsem si, že hlídací robot v přístavu mlel něco o dodávce pro ZOO. Říkal to myslím těsně předtím, než jsem mu propíchl ten jeho špinavej mozek. To jen tak na okraj. Vrátil jsem se proto do přístavu a BADSIDE a proklouzl do nákladáku jedoucího do ZOO. Probral jsem se z ZOO před kisichtem (rozumějí obličejem) jedný hnusný (rozumějí jedně nevzhlednéí potvory, kterou jsem hned postříkal voňavkou, protože ji nechutně zavněla z úst (rozumějí smrádlo z drzkyl. Sebral jsem vétvičku a dva kusy lány . jednu lánu jsem hned přivázal k větvičce, odstranil slámu a otevřel poklop a potom lukem vystřelil improvizovaný hák z lány a větvičky na strop. Přehoupl jsem se přes propast a vešel do místnosti s vejcem. Masožravou rostinku jsem nakrmil párkem v rohlíku a vzácné vejce vyměnil za pukavce z koše. Maminka se asi bude diviti! 5 radostí nad splněným úkolem jsem sestoupil do kanálů pod ZOO.

Něco mi napovídalo, že jsem blízko sejfu banky. Podle mapy jsem skutečně došel až k výklenku, který se zdál být nejblíže sejfu, položil do něj hubku a vypustil mouchu (zepetejte se biologa v ZOO proč jsem to, sakra, udělal a nechte těch vyvalených obličejů). Po explozi jsem prokloudl do sejfu, přes papírský jsem se dostal po vyspální mouky (ha, ještě mi pomohla k vyloupení bankyl a sebral cenné papíry - třetí úkol mafiánského bosse (je to totiž mafiánský bossi. Vrátil jsem se do jeho vily ve stanici THE HILL a i když jsem u vchodu viděl dvě podezřelá individua, dotáh' jsem úkol do konce a předal šéfovi zbylé předměty - vejce a cenné papíry. Co se dělo potom vám snad radši ani nebudu vypravět. Bylo to hrozné, trapné a bolelo to. Copak vám nestačí, že jsem byl odsouzen k trestu 200 let odnětí svobody na planetě ALKASELTZER?

ČÁST DRUHÁ: ALKASELTZER, POLICIE, CESTOVÁNÍ A VŮBEC.

Jestli si myslíte, že útikat z vězení je těžký, nevěřte tomu (ale radši to nezkoušejte). Návod je jednoduchý, já to udělal takhle - sedl jsem si na postel a počkal, až mi z křížniku Federální tajné policie pošlou pomoc v podobě zatracené podivnýho zařízení. Tím zařízením jsem prostě udělal díru do zdi, ve vedlejší cele se seznámil s militaristicky zaměřeným vězněním jménem Naim N'Palm, objevil tajnou chodbu, slezl dolů, našel východ z bludiště, na povrchu znovu stiskl knoflík na zařízení a v raketě, která se přede mnou objevila odletěl. Snadné, že? Jabych nezapomněl, chvíli jsem si pohrával s myšlenkou otisknout mapu bludiště, ale pak jsem si řekl, že z toho taky něco musíte mít. P.S.: Východ je vpravo nahoře.)

Záchranná raketa mě dovezla na křižník Federální tajné policie. Nečekal jsem v podstatě nic jiného. Nevím, co si ten chlapík myslel, ale jeho úkol pro mě teda nebyl nejrůtovější - jen najít zbraň, která může zlikvidovat celou Galaxii na planetě ovládané šíleným diktátorem. Než jsem úkol přijal, ujistil jsem se, že tenhle chlápek nemá nic společného s IRDS - vyšřiduškým daňovým úřadem.

Posadili mě na dopravní loď ve směru Shumi a já se měl čtmnct dní nudit na palubě týhle bárky. Doufal "sem jenom, že bude možné se trochu napít a zkrátit si tak nudnou cestu. Z pokoje jsem sebral zajímavou knížku, kterou jsem hned přečetl a kytky. V chodbě jsem kytkama obtěžastnil mladou paničku a jejímu muži vytáh' z kapsy peněženku. Uvnitř jsem našel pas a kreditní kartu. Možná se budu opravdu moct ožrat. V baru jsem pokecal se starým přítelem z bázy - vypadá to, že se ho jen tak nezbavím. Barman mi nějakho připomínal - jasně, to byl můj starý známý z Tayte - zajímalo by mě, proč je tady. V každém případě jsem použil kreditní kartu a ukradený pas jako průkaz zletilosti. Dostal jsem největší láhev alkoholu, jakou jsem v životě viděl. Obrátil jsem flašku dnem vzhůru, a co bylo potom to se nepamatuju. Neptejte se mě, bylo by mi zase špatně.

Dokončení v příštím čísle

ICE

score 75%

Název hry:	**INNOCENT UNTIL CAUGHT**
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	**60%**
Atmosféra:	**50%**
Grafika:	**70%**
Zvuk:	**60%**

FALCON 3.0

Nepřekonaná klasika

Letecké simulátory můžeme obecně rozlišit na dvě kategorie - realistické (nebo o realismus usilující) a ty ostatní. Naprostou jedničkou v první kategorii je již velmi dlouho FALCON 3.0 (s dopňky) firmy SPECTRUM HOLOBYTE. Teprve v poslední době se objevily programy, které se FALCONu buď přibližují (F15 III, TFX) nebo dosahují jeho kvalit, ale díky zaměření mu nekonkurují, spíše jej dopňují (TORNADO). Čím je dosaženo tohoto ve světě počítačových her dost neobvyklého úspěchu ?

Za prvé, Falcon nabízí velmi přesný letový model. Máte-li ve svém počítači matematický koprocesor (nebo jeho emulátor) může vaše F16 létat stejně jako létají simulátory National Guard Spojených států amerických (na kterých se mimochodem autoři FALCONa podíleli).

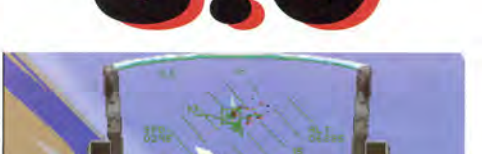
Výstroj FALCONA je také modelována výrazně přesněji než u konkurence. HUD (Head-Up Display) podle vyjádření pilota skutečné F-16 až na několik detailů přesně odpovídá realitě. Radar FALCONa je prvním simulovaným radarem, který se snaží modelovat skutečný radar - nabízí několik odlišných režimů práce, zobrazuje pouze ty letouny, nacházející se v pomyslném jehlanu před svojí anténou, selhává, pokud má nepřítel rušící zařízení a poskytuje pouze ty informace jako jeho skutečný vzor - kupříkladu není z radarového odrazu možné přesně určit typ letadla.

Stejně realisticky jsou modelovány zbraně. Kanón není zázračné zařízení, které stačí namířit ve směru nepřítele a stisknou spoušť - sestřelit manévrující nepřátelskou stíhačku s pilotem nejvyšší úrovně vyžaduje spoustu tréninku a úsilí. Protiletadlové rakety (ať už vlastní nebo nepřátelské) je možno zmást divokým manévrováním nebo pomocí ruších zařízení, která však stejně jako ve skutečnosti nejsou stoprocentní ochranou.

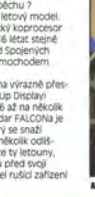
Možnost volit z bohaté nabídky protizemní výzbroje s sebou nese nutnost pečlivě zvažovat, která zbraň je pro daný úkol nejvhodnější, i s ohledem na celkovou hmotnost nesené výzbroje - ta je samozřejmě omezená, ale navíc i ovlivňuje letové vlastnosti.

Grafika se může zdát poměrně zastaralá - je vektorová, bez zvláštních stínovacích efektů (s výjimkou kopců v maximální kvalitě zobrazení, ty jsou zobrazeny něčím, co připomíná Gourardovo stínování). To ve srovnání například se STRIKE COMMANDERem není nic moc, ale na druhou stranu, ke hraní FALCONa s uspokojivě rychlým zobrazením bohatě stačí i 386SX/25MHz.

Další vlastností, kterou FALCON zcela deklasuje konkurenci, je inteligence simulovaných vojáků, ať už pilotů nebo obsluhy pozemní techniky. Nepřátelští piloti používají ruších zařízení, létají různé obranné a útočné manévry, dokonce je možné, aby nepřítel zpanikařil, odhodil svůj náklad a otočil se zpátky na základnu. Obsluhy protiletadlových raket někdy poznají, že je na ně vypálena protiradarová raketa a vypnou radar, umí vystřelit raketu 'naslepo' a navádějící radar zapnou až v posledním okamžiku a podobně.



Ae 12 těsně po zásahu z kanónu.



Tatáž Ae 12 o několik vteřin a zásahů později. Všimněte si katapultovaného hvana.

Vyděšení cestující opouštějí vlak se zasaženou lokomotivou.

I takto je možno ve Falconu skončit.

Inteligentní jsou nejen nepřátelé, ale i spojenci. Pilotům v letce lze dávat taktické příkazy, při běžné misi je ve vzduchu průměrně deset až patnáct letadel, každé z nich plnící svůj konkrétní úkol - některá jsou na bombardovací misi, jiná chrání letiště a tak dále. Společně s kvalitním plánovačem misí je každý splněný úkol skutečně týmovou prací.

Bojovat s inteligentním a schopným naprogramovaným nepřítelem je sice vzrušující, ale asi se mnou bude každý souhlasit když řeknu, že nejlepší hra je ta, ve které je možno bojovat proti živému nepříteli. I zde FALCON zcela exceluje. Poměrně běžný je Head To Head režim po modemu, ve kterém proti sobě stojí dva hráči. FALCON však nabízí víc - využitím počítačové sítě Novell nebo jakékoliv jiné používající protokol IPX je možné propojit až šest FALCONů, jejichž piloti mohou jak bojovat proti sobě, tak se účastnit kampaně proti společnému nepříteli.

Výše uvedené, spolu se spoustou dalších „drobností" (digitalizované hlasy ostatních pilotů, skutečně probíhající pozemní boje, pěkně vypadající mraky a obloha, efektní výbuchy) přispívají k velmi sugestivní atmosféře hry. Myslím, že nejsem jediný Falconista, který po dlouhé misi přistál s prostřleným letadlem a zjistil, že se mu klepou kolena a že zada má mokrá potem (mám na mysli skutečná zada a skutečná kolena, ne ta simulovaná)

Samozřejmě, ani FALCON není zcela bez chybičky. Kupříkladu systém menu je poměrně zdlouhavý, digitalizované hlasy jsou stejné pro různé piloty, zdánlivá velikost letadel je patrně příliš malá a nepochybně by se ještě několik dalších detailů našlo. Celkově ovšem je FALCON 3.0 velmi kvalitní program, který si svoje přední místo na trhu simulátorů plně zaslouží. Pokud hledáte simulátor stíhačky, ze kterého poznáte jak skutečně funguje moderní válka, nelze doporučit nic jiného než FALCON 3.0.

BOB

score	80%
Název hry:	FALCON 3.0
Výrobce:	Spectrum Holobyte
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	65%
Zvuk:	65%

Pařanský zákysník

Už několik dní hraji CANNON FODDER firmy SENSIBLE SOFTWARE, ale zakysl jsem už v šesté misi. Mám za úkol zničit všechny nepřátelské stavby, zničím dvě chatrče, ale zděné baráky neznící ani několik granátů, ani raketa. Poradíte mi, nebo na to mám přijít sám. Nechce se mi s takovou skvělou hrou přestávat.

Petr Z., Praha 5

Ale no tak. Řešení je přece snadné. Určitě jsi nezkoušel všechny možnosti. Co takhle hodit granátek na dvířečka domečíčku? Válka nikdy nebyla taková legrace. Huh!!

Právě pařím skvělou hru INNOCENT UNTIL CAUGHT, dostanu se do sejfu banky, ale nemůžu se dostat k dokumentům. Jsou tady nějaké paprsky nebo co. Co mám dělat?

František Z., Kladno

ARGHHHH! Jak si naše tu prokletou Zvýkačku??? No dobře. Možná to byla intuice, možná jsi tak pozorný hráč. Gratulujeme. Pomoc je snadná. Budto si přečti návod, který se pořlakuje někde po tomhle čísle, anebo rovnou dojeď na policejní stanici (stanice REKURGI a pořádně pokecej se strážníkem. Všimni si, že se ho můžeš podrobněji zeptat na nedávný zátah proti překupníkům drog. Takhle od něj dostaneš pytlík mouky, který ti spolehlivě pomůže v překonávání papírků. Hurá!

A teď několik tipů:

ALIEN BREED (PC)

02 AAJIHGDDC
03 CCGHDCGDG
04 HDKCICCII
05 IDHEHDGCC
06 UIIDIHEC
07 CFDFEFEFJ
08 JIUIIIC
09 AAAABAAAA
10 CCGGDBBBB
11 HHIAAJJIG
12 GCDDJJHFD
13 JIECBFCFF
14 HGGEDDCCB
15 HHIHGFDDC
16 HIDCHGHFF

ALIEN BREED 2 (AMIGA)

Zakysil, rozmačkaní, sežraní, rozstřílení, oslizlí, zoufalí? Žádný problém, tady jsou vaše kódy:

CIVILIAN BUILDING:
553828
108585
370101
982822
847464

SCIENCE RESEARCH:
757575
928112
287564
193831
090921

MILITARY RESEARCH:
309383
101221
103992
998112
125352

ALIEN HELL (ehm):
091233

TECHNO NINJA (AMIGA)

Co takhle pár kódů?

Level 2: 655055
Level 3: 160561
Level 4: 040778
Level 5: 070772

BOB'S BAD DAY (AMIGA)

Netřikejte, že vám tyhle kódy neudělají radost!

001: ZAABCZQD
002: ZBFBCYPD
003: ZBFBCYOD
004: ZCKBCXND
005: YBFBCYQD
006: YCKCCXPD
007: YCKCDXOE
008: YDPCDWNE
009: XBFCDYQE
010: XCKCDXPE
011: XCKDDXOE
012: XDPDDWNE
013: WCKDEXQF
014: WDPDEWPF
015: WDPDEWOF
016: WEAEEVNF
017: VBFEEVQF
018: VCKEEXPF
019: VCKEFXOG
020: VDPEFWNG
021: UCKFFXQG
022: UDPFFWPG
023: UDPFFWOG
024: UEAFFUNG
025: TCKFGXQH
026: TDPGGWPH
027: TDPGGWOH
028: TEAGGVNH
029: SDPGGWQH
030: SEAGGVPH
031: SEAHHVOI
032: SFFHHUNI
033: RBFHHVQI
034: RCKHHXPI
035: RCKHHYQI
036: RDPIHWNI
037: QCKIIXQJ
038: QDPIIWPJ
039: QDPIIWOJ
040: QEAIIVNJ
041: PCKJJXQJ
042: PDPJJWPJ
043: PDPJJWOK
044: PEAJJVNK
045: ODPJJWQK
046: OEAAKJPK
047: OEAKJVOK
048: OFFKJUNK
049: NCKKKXQL
050: NDPKKWPL
051: NDPLKWOL
052: NEALKVNL
053: MDPLKWQL
054: MEALKVPL
055: MEALLVOM
056: MFFMKUNM
057: LDPMLWQM
058: LEAMLVPM
059: LEAMLVOM
060: LFFMLUNM
061: KEANMUQN
062: KFFNMUPN
063: KFFNMUON
064: KGKNMTNN
065: JBFNMVQN
066: JCKOMXPN
067: JCKONXOO
068: JDPDNWNO
069: ICKONXQO
070: IDPONWPO
071: IDPPNWOO
072: IEAPNVNO
073: HCKPOXQP
074: HDPPOWPP
075: HDPPOWOP
076: HEAQOVNP
077: GDPQOWQB
078: GEAQOVPP
079: GEAQPVOQ
080: GFFQPUNQ
081: FCKRPXQO
082: FDPRPWPQ
083: FDPRPWOQ
084: FEARPVNC
085: EDPRQWQR
086: EEASQVPR
087: EEASQVOR
088: EFFSQUNR
089: DDPSQWQR
090: DEASQVPR
091: DEATRVOS
092: DFFTRUNS
093: CEATRVQS
094: CFFTRUPS
095: CFFTRUOS
096: CCKURTNS
097: BCKUSXQT
098: BDPUSWPT
099: BDPUSWOT
100: BEAUSVNT

LOST VIKINGS

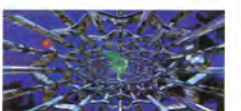
Kódy do jednotlivých úrovní:

STRT, GRBT, TLPT, GRND, LLM0, FLOT, TRFF, TRHF, CVRN, BBLS, VLCN, OCKS, PHR0, C1R0, STKS, JMNN, SMRT, VBTR, NSLB, VKYY, CMB0, BBLL, TTRS, JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, HOPP, TROR, FNTM, WRLR, TRP0, TFFF, FRCT, 4RN4, MSTR

TFX

Co možná nevíte (a v manuálu nenajdete). Možná nevíte, že po stisknutí klávesy s prozaickým označením „4" se vám v direktorátí TFX vytvoří věrný obrázek současné situace na monitoru ve formátu ibm. Heuréka.

ZÁKYSNÍK



BLOODNET

Kódy do virtuální reality:

HOPE
NOUN ISZ UP BA HM KC R ND PM CBI
MEDIUM
THEAT
MAJOR
BLACKWOOD
KANSAS
MOZART
SOFTBALL (NINJA)
ZARATHUSTRA

DOOM

Kdykoliv ve hře napíšete IDKFA, máte všechny zbraně s plnou municí. Pro posunování mezi levely napište IDCLEV29, kde předposlední číslo určuje episodu (1-3) a poslední level (1-9).

PRIVATEER

Už jste dohráli s naším návodem Privateera? Tak si ještě zahrajte adventuru, která je v původním programu dovedně schovaná. Přejmenujte file TABTNE.VDA na ADVENT.BAT.

ELITE 2

Kupte si kabinu pro cestující, na inzertní tabuli si najděte pasažéra a pak se pokuste v lodénici vaší loď prodat. Peníze za dopravu se vám stejně přičtou. Můžete to opakovat dokud hodnota peněz na vašem kontě nedosáhne 200 000 000 kreditů.

REBEL ASSAULT CD

Levelkódy (při hře za armádu Rebelů):

01 FALCON
02 ANOAT
03 YUZZEM
04 BRIGIA
05 GREEDO

BATTLE ISLE '93

Kódy do levelů známé sci-fi strategie od Blue Bytu pro jednoho hráče (Player One):

Level 1 - LUMIT
Level 2 - LUNAR
Level 3 - LUTOF
Level 4 - SONIX
Level 5 - SOWYN
Level 6 - SOSOO
Level 7 - SONAF
Level 8 - RACHE
Level 9 - RAMPE
Level 10 - RANGO
Level 11 - FILMO
Level 12 - FIEST
Level 13 - FINXT
Level 14 - EBENE
Level 15 - EBSYL
Level 16 - EBONY
Level 17 - EBTAR
Level 18 - KARST
Level 19 - KANTO
Level 20 - KAROT
Level 21 - KAISR
Level 22 - SYBIL
Level 23 - SFINX
Level 24 - SYNOM

WONDERDOG

Kódy do jednotlivých levelů:

LEMONADE
PHARMACY
ULTIMATE
DANIELLE
LUCOZASE

HARDWARE

CD Gaming

NEJLEPŠÍ Z VYRÁBĚNÝCH LDG

Pokračování seriálu z minulého čísla

V tomto čísle vás seznámíme s jedním z nejstarších domácích CD systémů, a to s LDG (Laser Disk Game) firmy PIONEER. V prodeji byl již na AMIGASHOW '92 v Berlíně, kde svými možnostmi a výkonem překvapoval stovky návštěvníků. Zájemce o tento systém si může vybrat mezi třemi typy přehrávačů, které jsou výkonnostně a finančně odstupňovány. Všechny modely připomínají vzhledem velice luxusní CD-přehrávač křížený s videem. Po stisknutí tlačítka eject se z přístroje vysune „šuplík" pro vkládání disků, který možná překvapí svou velikostí: pohodlně by se do něj vešla LP gramodeska. LDG je jedinečný v počtu podporovaných druhů CD-disků. Můžete na něm přehrávat od nejmenších hudebních kompaktů přes CD-Video, CD-ROM, až po laser disky velikosti shodné s LP gramodeskami, na které lze zaznamenat až 400 GB (čtyři sta Giga Bajtů) dat. Pro zajímavost: kdyby se našel někdo, kdo by na tento laser disk zaznamenal hudbu o stejné vysoké kvalitě, v jaké je na klasickém hudebním kompaktu, pak by se hudba linula nepřetržitě nejméně po 28 dní (verze pro normální CD by si vyžádala přes 680 CD disků). Neztrácíte přehled v pojmu „objem dat"? A právě na těchto laser discích se prodávají hry. Ó spíše interaktivní filmy. V roce '92 jich PIONEER nabízel několik desítek: simulátory, comicsové adventury, střílečky, strategie a další. Pokud již vlastníte PC, Amigu, nebo Atari ST, můžete si pořídit příslušný interface a používat LDG jako CD-ROM. V kombinaci s Amigou slibuje PIONEER pinou kompatibilitu se CDTV. Bohužel se LDG skoro vůbec neujal, podil má na tom nejspíše slabý marketing, kde PIONEER přišel na nepřipravený trh s příliš progresivní technologií.

Výrobce: PIONEER
CPU: neznámý
Grafika: 440 řádků vertikálně
Zvuk: 16 bitů, zkreslení 0.0025% !
Cena: 1200 marek (AmigaShow '92 Berlin)

MADMAX

V tomto článku uveřejňujeme návod na výrobu adaptéru, který umožňuje připojit k Amíze až 4 joysticky najednou. Neznamená to ovšem, že budete moci hrát všechny hry ve čtyřech, hra musí tento adaptér podporovat! Mezi takovéto hry patří hit HIRED GUNS firmy PSYGNOSIS, bombastický DYNABLASTER a některé sportovní hry, hlavně tenis a fotbal.

4 joysticky do AMIGY

Jestliže jste se rozhodli pro výrobu adaptéru, vyberte si variantu řešení a opatřete si materiál a nástroje níže uvedené. Upravte kabelový na obou koncích a odizolujte vodiče. Vyměte konektory z krytů a ověřte si číslování pinů (nožiček). Na obrázku jsou konektory nakresleny v pohledu na piny, pájecí konce jsou z druhé (neviditelné) strany. Vodiče postupně připájejte podle obrázku k oběma konektorům. Měřákem nebo jednoduchou zkoušečkou se můžete přesvědčit o správném zapojení. Na závěr zakrytujte konektory a připojte hotový adaptér do paralelního portu Amigy.

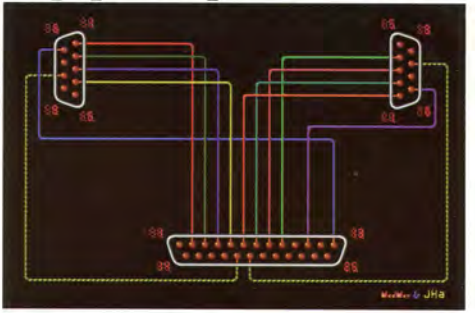
Potom už jen stačí zajít do prodejny SCORE, vybrat si hru superhru, pozvat příslušné množství kamarádů a joysticků, a můžete začít.

Sežeňte si:
- imikropáječku + cín
- zkoušečku

varianta 1
- 1 x konektor 25-pin, sameček
- 2 x konektor 9-pin, sameček
- 2 x kabel min. 6 vodičů, délka max. 5 metrů

varianta 2
- 2 x konektor 25-pin, sameček
- 1 x kabel min. 12 vodičů, délka max. 5 metrů

MADMAX



Připraveny jsou dvě varianty provedení. První je uvedena na obrázku, druhá se liší pouze konstrukčně v uspořádání konektorů: místo dvou 9-pinových konektorů použijeme jeden 25-pinový, který upravíme tak, že prostřední piny (6-8, 18-21) postupně opatrně nahřejeme a vytáhneme. Tímto vlastně vyrobíme „dvojkonektor" do kterého zasuneme joysticky pohodlně vedle sebe. Další postup je shodný pro obě varianty.

UPOZORNĚNÍ

Výroba a použití adaptéru bylo ověřeno v redakci. Vydavatel ani redakce neodpovídá za případné škody, které by mohly vzniknout v souvislosti s výrobou a použitím adaptéru.

tECHBOX

Díky kladnému ohlasu čtenářů jsme se rozhodli TechBox v příštích číslech rozšířit, v ideálním případě byste v něm měli najít většinu her popsaných ve SCORE.

Většině čtenářů je jistě obsah tabulek jasný, avšak pro pořádek, ještě než se pustíme do nových her, konečně důkladně objasním všechny položky.

Mikroprocesor.
Je zřejmé, že jde o číslo (jméno) mikroprocesoru, pod kterým hra pracuje. K malému nedorozumění by možná mohlo dojít v otázce kompatibility, proto malé ujasnění. V literatuře se slovo „kompatibilita" vyskytuje nadmíru často, nicméně ne vždy je míněna kompatibilita v přísném slova smyslu, tedy kompatibilita stoprocentní. My však budeme mít na mysli vždy takovou kompatibilitu, tedy ten případ, kdy všechen software, který pracuje na původním mikroprocesoru, pracuje i na mikroprocesoru s ním kompatibilním.
Například tedy: s mikroprocesorem Intel 80386 je kompatibilní mikroprocesor Intel 80486 či Pentium, ale ne Intel 80286, protože ne vše, co pracuje na 386-kách běhá i na 286-kách (pro více zasvěcené je tento fakt zřejmý, neboť mikroprocesor Intel80386 má oproti svému předchůdci rozšířený seznam instrukcí strojového kódu). S Intelem 80586 je však kompatibilní i například mikroprocesor 80386 AMD, který má trochu jinou strukturu (což má za následek i jeho nepatrně vyšší rychlost při stejné frekvenci).

Grafické adaptéry.
Obsahuje seznam grafických adaptérů, které hra podporuje. Tedy například EGA (na kterou se dnes hry již nevyrábějí), VGA (na kterou se dnes vyrábí většina her) nebo SuperVGA (na kterou se hry teprve začínají vyrábět).

Zvukové karty.
Podobně jako předcházející obsahuje seznam zvukových karet podporovaných hrou. Za jménem karty se také mohou objevit závorky a v nich informace, které bude nejlépe vysvětlit na příkladě SoundBlaster (Pro, 16, ASP) (+1 MB EMS). Touto hromádkou pro mnohé nic nefikajících slov se snažím sdělit, že hra má ovladače pro SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, SoundBlaster 16 ASP a dále také, že při použití některé z těchto karet je třeba mít navíc 1MB Expanded Memory.
Většinou platí, že má-li hra ovladač pro nějakou novou kartu (SoundBlaster Pro, 16, ASP), tak také (alespoň částečně) využívá její možnosti. Toto je také důvod proč uveřejňuji seznam všech karet, i když některé jsou kompatibilní z předešlými typy.

Délka.
Oznamuje přibližnou délku hry (10 5 MB), v závorce pak požadované volné místo na disku hry nutné pro její spuštění.

Paměť.
Nejmenší přístupná velikost paměti pro spuštění hry. Pro vysvětlení: konvenční (neboli základní) paměť je jediná paměť počítače, ve které mohou být v reálném módu spouštěny aplikace. XMS (Extended Memory) je paměť nad 1MB ovládaná Extended Memory Manažerem (EMM) jako je například HiMem (MsDOS) či HiDosDrDOS). EMS (Expanded Memory) je stránkovaná paměť ovládaná Expanded Memory Manažery, jako je například EMM386 či QEMM386. Pokud je mikroprocesor v chráněném (protected) módu, může spouštět aplikace i v paměti nad 640kB a tehdy většinou není potřebný žádný paměťový manažer.

Klávesnice, myš, joystick. Informace o podpoře vstupních zařízení.

GABRIEL KNIGHT

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: General MIDI
Roland MT-32 (MT-100, LAPC-1, CM-32L, CM-64)
ProAudioSpectrum (16)
SoundBlaster (Pro)
Microsoft Windows Sound System
ThunderBoard
Délka: 17MB (0kB)
Paměť: 2.5MB (protected mod)
Klav., myš, joy: + + -

Tato hra běhá v protected módu (mám takové tušení, že jako první od SIERRY), a proto je třeba mít 2.5MB jakékoli paměti volné. I přesto však doporučuji uvolnit alespoň 500k konvenční paměti. Hra se vám spustí i v případě, že máte nastavený HiMem, ale musíte mít vypnutou kontrolu A20-čiťky.

GOBLINS 3

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
ProAudioSpectrum
AdLib
SoundBlaster
InterSound MOD
Délka: 8MB(200kB)
Paměť: 570kB konvenční pam + 100kB XMS
Klav., myš, joy: - + -

Výborná hra po všech stránkách, není co dodat. Snad jen: „InterSound MOD" je něco jak D/A převodník.

INCA 2 - WIRACOCHA

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
SoundBlaster
Délka: 18MB(0kB)
Paměť: 800kB + 1400kB (na zvuky)
Klav., myš, joy: - + -

Výběr zvukových karet je poměrně slabý, avšak jistě tento nedostatek vyrovná ten fakt, že hra běhá i na 286-kách, i když pracuje v chráněném módu.

UVULA

BLOODNET

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adaptéry: VGA
Zvukové karty: SoundBlaster (Pro)
Covox SoundMaster II
ProAudioSpectrum
AdLib
Roland SCC-1 (LAPC-1)
WaveBlaster
Délka: 8.5MB(0kB)
Paměť: 554kB konvenční + 800k EMS
Klav., myš, joy: + + -

Tato hra zaujme především podporou WaveBlasteru (!) a odvážnou animací (proto asi ta 386-ka).
Ještě, i když to sem nepatří, musím pochválit jak postavička hlavního hrdiny dokáže běhat za kurzorem myši (stačí držet tlačítko a jezdit po obrazovce - žádné nepřetržité kikání, což velmi zpříjemní hru.

DOOM

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adaptéry: VGA
Zvukové karty: General MIDI
Sound Canvas
WaveBlaster
SoundBlaster
UltraSound
AdLib
Délka: 15.5MB(0kB)
Paměť: 4MB (protected mod)
Klav., myš, joy: + + +

Myslím, že k této hře již není třeba nic dodávat. 3D grafika a animace, kterou vykouzlili programátoři v této hře zatím nemá obdoby. Hra má i rozsáhlý setup pro network (na síti mohou hrát až čtyři hráči najednou). 4MB paměti jistě není málo, ale myslím, že kdo viděl pochopí ...

ĺEXIKON počítačového hráče

A - každý pořádný slovník začíná A a končí Z. Tato premena sama o sebe v počítačovém světě nic neznamená a já je uvádím jen z čistě estetických důvodů. Viz Z.

ACTION REPLAY - freezer, „tip-deska", „cheat deska" - zařízení firmy Datel Electronics vyráběné v úpravě pro tyto přístroje - AMIGA, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA GAME GEAR, SNES, NES a NINTENDO GAME BOY. Pomocí této krabičky lze například snadno získávat z her obrázky, hudební moduly, velice rychle najít fintu (resp.adresu ve strojovém kódu) na nastavení nekonečných životů, energie či času ve většině dostupných her, ukládat hru do RAM-disku a ještě přibližně několik set dalších operací, na které tady, bohužel, není dost místa.

ADVENTURE - dobrodružství. Takto označujeme dobrodružné hry, kde můžeme zažít nějké dobrodružství. DOBRODRUŽSTVÍ, je to jasné? V podstatě jde o hry, ve kterých nacházíme a sbíráme předměty, hovoříme s lidmi, používáme předměty, pokládáme a ztrácíme předměty atd.

AMIGA 500 - 1. španělský přítelkyně tbez té číslovky pochopitelně). 2. Komě toho jeden z nejobleněnějších a nejlepších herních počítačů. Příslušné údaje se dočtete na příslušných místech, a tak vám tyto informace musí pro tentokrát stačit.

ATMOSFÉRA - 1. svrchní vrstva obalu Země tvořená nejrůznějšími plyny. 2. položka v našich hodnotících tabulkách. Obsahuje naše pocity ze hry, náladu hry a ...atmosféru. Jasné, ne?

AUTOFIRE - funkce skalními pařany (viz pařani) zvaná rovněž autopařba, autosmažba atd. V zásadě se jedná o funkci lepších joysticků (viz joystick) vysílat impulsy stisknutí tlačítka fire (viz Fire) do počítače vysokou frekvencí, což pomáhá především u akčních her se zaměřením na střílení. Nehodí se na hry typu CHESS MASTER a na TETRIS. Jinak doporučujeme.

BONUS - latinsky „dobrý" (Bonus, bona, bonum) ale o zmalosti latiny tady vůbec nejde. BONUS ve hrách většinou znamená, že když něco uděláte opravdu dobře, dostanete za to BONUS. Eh... Uhmm. BONUS je jakási odměna za dobře vykonanou, poctivou a neodfláknutou herní práci. Nejčastěji je BONUS prostě jen více bodů, někdy je to energie, život, aneb nějaký další BONUS...

CYBERPUNK - životní styl, jehož nemnozí žijící protagonisté si nechávají do mozku montovat čipy, na ruce ocelové zbraně a do očí laserová děla. Nemnozí proto, že operace tohoto typu málokdo přežije (je třeba uvážit, že v současnosti váží i ty nejmenší trochu výkonnější lasery několik metráků, a to je hodně i pro silné oči. CYBERPUNK se proto přesouvá spíše do literatury (NEUROMANCER), umění (figurina ve výkladu prodejny SCORE) a počítačových her (BAT, BAT II, SYNDICATE, CYBERPUNKS a spousty dalších).

DEMO - nekompletní verze hry, která je softwarovými firmami dávána do oběhu jednak proto, aby nabízyala všechny hráče, kteří nevědí o co jde tím, že jim v pokojíně ovládání. Je dále pouze o demo, a také proto, aby toto demo mohli piráti prodávat jako dokončenou hru. Redaktoři nejrůznějších počítačových časopisů pro změnu tyto programy využívají k tomu, aby měli podle čeho psát preview (viz preview). Demo je obvykle shareware (viz shareware).

Vážení čtenáři, SCORE se nám uvešené rozbíhá, vychází a nekrachuje. Chtěli bychom (a já jsem za to zodpovědný), aby to byl časopis pro širokou čtenářskou obec. Hlavně proto, aby se prodalo co nejvíce výtisků. Proto chceme (a já jsem za to zodpovědný) psát srozumitelně, jasně a pochopitelně. Jenomže SCORE je časopis o počítačových hrách a těmi se zabývá sice velký, ale přece jenom omezený počet lidí. Tito lidé, mezi které patříme i my, se dorozumívají pomocí některých termínů a pojmů, které nemusí být tak úplně srozumitelné pro ostatní tvory. Protože i náš časopis je psán s použitím některých těchto termínů, je důležité zajistit 100%-ní srozumitelnost pojmů i pro naprostého laika v oblasti počítačových her. Z tohoto důvodu jsem se rozhodl k sestavení přehledného slovníku s vysvětlením námi užívaných slov, se kterými se zcela určitě ve SCORE setkáte, pokud k tomuto setkání ještě nedošlo. Jestli se i po vydání tohoto slovníku stane, že nebudete rozumět některému článku, nepište nám, prosím, dotazy zbrkle, ale konzultujte nejprve celou záležitost se svým psychiatrem a nejbližším lingvistou.

DUNGEON - nejlepší hry jsou prostě DUNGEONy. Co víc se k tomu dá říci. Kdo přece jen nevi o co jde, snad mu napoví následující charakteristika. DUNGEON je styl/provedení hry, spočívající v přibližení reálité pomocí zpracování pohledem hlavního/hlavních hrdiny/hrdinů. V DUNGEONech se proto díváme na svět očima protagonistů, sbíráme předměty a zbraně, bojujeme s nepřáteli atd., vše v reálném čase. Drtivá většina těchto her se odehrává v podzemních chodbách a kotlích (podobné ani nazvat, ale i pod širým nebem, ve městech, na kosmických stanicích a v zásadě na všech ostatních místech. Ale DUNGEONy jsou stejně nejlepší!!!

EXTÁZE - stav vytržení vyvolaný novou a výrazně kvalitní hrou, který však má tu většiny populace) se sexem (viz sexí velice málo společného. Projevuje se u temperamentních počítačových hráčů nadšením, rozšířenými zornicěkami, hlasitými výkřiky typu „To je úžas!"... „To jsem ještě nikdy neviděl!", „A ta grafika!", „Žůůůůů" atd. a sníženou schopností pro vnímání reality. Není vhodné pařana (viz pařani) v tomto stavu rušit či jakkoli dráždit. Kritizování daně hry může být smrtelně nebezpečné. Případy sexuálního uspokojení z počítačové hry jsou velmi vzácné a prozatím pro ně nebylo zavedeno nové odvětví sexuologie. Veškeré rady týkající se sexuálních problémů s hrami vám proto rádi poskytneme přímo v redakci (rádi proto, že si za to nečháváme pořádně zaplatit - red.).

FIRE - anglicky oheň, střelba. Vezměte si svůj joystick (viz joystick), nebo raději jeden ze svých ještě nerozdlamaných, nerozkousaných, nerozdupaných, nerozmlácených či nespolykaných joysticků a najděte na něm tlačítko, které je pravděpodobně červené, avšak připouštějte i zelená, modrá, černá či jakákoli jiná barva. Teď to tlačítko stiskněte. Právě jste stiskli FIRE.

FIREBALL - jedno ze základních bojových kouzel. Pokud jde o vojenské využití této zbraně, není dosud na seznamu výzbroje žádné z existujících armád, takže první armáda, která zbraň použije se pravděpodobně zapíše přímejnemím do Guinessovy knihy rekordů. Fireball jako takový ještě nikdo ve skutečnosti neviděl, ale z četných her soudíme, že je to moc hezká věc. V zásadě jde o kus ohně smrtonný do kuličky a vrhnutý značnou silou proti nepříteli, případně proti jinému cíli. Jeden z klasických a vůbec prvních fireballů jsme mohli vidět ve hře DUNGEON MASTER firmy FTL a jeho definice zní: Fuff!

GAMBLING - Oddělení Psychiatrické léčebny v Praze 6 - Bohnicích má nové oddělení. Pacienti trpí jednou velice ošklivou chorobou či spíše vášní, kterou nepřejeme nikomu z vás. Tato vášeň se nazývá Gambling a spočívá v neustálé touze po hraní na výherních automatech. S pádem komunismu se v naší zemi začalo objevovat více a více heren nabízejících výhru na hracích automatech a s nimi i více a více lidí závislých na těchto strojích. Nejde tady o touhu po penězích, ale právě o touhu po napětí ze hry samotné. Toto heslo uvádím proto, abyste si dali pozor a nezačali hrát s výherními automaty. U obyčejných automatů a počítačů nehrozí takové nebezpečí, protože jestliže u výherních strojů lze prohrát i vyhrát, u počítačových her si člověk kazí oči tak jako tak, a když vyhraje jakoukoli hru, stejně za to nic nedostane.

GAMEBOY - roztomilá malá věc s černobílým displejem na čtyři tužkové baterie od firmy Nintendo.

GAME GEAR - roztomilá malá věc s barevným displejem na šest tužkových baterií od firmy SEGA

GAME OVER - roztomilá malá věc. Ale né, Game over znamená konec hry hráči a je to věc velice hnusná, odporná a žádné tužkové baterie ani nic jiného se do ní strkat nedá. Znamená to ive větině případů konec hry způsobeny chybou, neschopností či nezkušenosti hráče. Reakce na tento nápis jsou v počítačové veličině rozmanité - od klidného oddychnutí, pohrdavého odfrknutí, krátkého zanadávání přes plivnutí na monitor, rozdupání disket, roztrhání joystiku, rozbití klávesnice, rozskákání monitoru až po fyzické násilí k okolí a firmaadné vraždy spolužvdělících. Stupeň reakce závisí zvá temperamentu, pařana (viz pařani) a na kvalitě hry.

GRAFIKA - položka v hodnotících tabulkách ve SCORE. Kterou hodnotíme, jak dobrá je grafika v hodnocené hře.

HRA - no vážně - čtete časopis o hrách, kupujete hry, hrajete hry a nevíte, co to hra, tedy počítačová hra je? Ne to si snad děláte legraci!

HRÁČ - první stádium posedlosti počítačovými hrami (srov. pařan, maniak). V tomto stádiu hraní her je ještě nadějе na záchranu. Hráči obvykle hrají hry jen příležitostně, pro zábavu a vlastní potěšení. Z tohoto stádia vznikají posléze pařani.

INTRO - úvodní, zpravidla animovaná sekvence předcházející hru. Intro není u každé hry a v žádném případě nesvědčí o její kvalitě. Například firma PSYGNOSIS je známa svými vynikajícími intro-programy u naprosto brakových her (AIR SUPPORT). Intro je ale v podstatě velice hezká věc, na kterou se člověk rád podívá.

INVENTORY - u dobrodružných adventure (viz adventure) her soubor všech předmětů, které má hráč u sebe. Předměty jsou obvykle znázorněny graficky, řidčeji popsány slovně. S těmito předměty lze manipulovat, používat, pokládat atd.

JOYSTICK - Ha. Vzpomínám si na dobu sídonku komunismu v Čechách, kdy začala éra počítačů a nás a jakési tuzemské výrobní družstvo vyrábělo příšerné joysticky s ryze českým názvem „křížový ovládač". Směšné, že. V každém případě tato věc, jejíž název je volně přeložitelný jako „Zábavná tyčka" je zařízení k ovládání her pomocí senzorů, které přenášení stimuly vyvolané muskulární činností hráče determinujícího vektorovou analogii s konsekventním pohybem daného objektu po předdefinované trajektorii na monitoru s dílčími aspekty volnitámi invence každého hráče. Copak vy vážně nevíte, co to sakra je joystick?

KLIKNOUT - složitý senzomotorický děj, při kterém je energie jednoho z klíčových prstů libovolné ruky přenesena na spínač umístěný v hloubi myši (viz myši) tak, aby se ozval kýžený zvuk, který zní asi jako „klik". V praxi to znamená přemístit kursor (viz kursor) na dané místo na obrazovce a vyloudit myší přesně onen zvuk.

KOOL - počeštěná verze amerikanismu „Cool", který je v hojné míře užván Američany na západním pobřeží USA při surfování, na party, před či po otevřek alkoholem atd., který je ve své podstatě do češtiny prakticky nepřeložitelný. Znamená něco jako „opravdu hodně moc dost dobrý" - prostě Cool!

KONSOLE - 1. kovová trubka sloužící k zavěšování závěsů. 2. elektronický přístroj sloužící k tomu, aby do něj byly strkány a poslíze hrány nejrůznější hry na rozličných modulech. Konsole se čím dál tím více derou na náš trh a my jsme rádi. Čím více her, tím lépe. Mezi takové klasické konsole patří třeba SEGA MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, MEGA CD, SNES, NES, PANASONIC 3DO atd.

KONVERZE - převedení hry z jednoho stroje na druhý. Konverze z jednoho nejrůznějšího druhu - z osmibitů na šestnáctibity (PARADROID), z hracích automatů na konsole (STREET FIGHTER II), z konsoli na šestnáctibitové počítače (DESERT STRIKE) atd.

KURSOR - ukazatel. Pomocí tohoto ukazatele je možné velice jednoduše ovládat většinu her. Podstatou kursoru je, že akce, která se odehraje obvykle po kliknutí viz kliknutí se odehraje přesně na místě, kam kursor ukazuje. Přesnější definice snad neexistuje.

LEVEL - úroveň. 1. Je obvyklé, že počítačové hry, pověřitinou akční či logické, jsou rozděleny do několika úrovní, LEVELů. Jakmile hráč dokončí jednu, postupuje do druhé a tak dále. Některé hry obsahují systém přístupových heslí do jednotlivých úrovní, takže se hráč nemusí pátat vždy od začátku.
2. Krom úrovně ve hře jako takové může LEVEL označovat také míru obtížnosti hry. Nastavíte „na jakou LEVEL budeme hrát". Čím vyšší LEVEL, tím obtížnější. 3. U her v hlavní rok. u DUNGEONů, ale i u jiných her, ve kterých se postavičky hrdinů vyvíjí, rozšiřujeme jinou úroveň. Je to úroveň na základě zkušenosti viz zkušenosti. V podstatě jde o to, že hrdina po vyřešení určitého počtu problémů, pobití určitého počtu potvor atd. obdrží zkušenostní body (ak. bystre VY přeložili EXPERIENCE POINTS) a na základě jejich počtu se mu zvýší LEVEL, úroveň dovedností. U fantasy her je úroveň obvykle velice důležitá, neboť s přibývající úrovní se hrdina učí nové postupy, nová kouzla, nové bojové finty atd.

LOAD - 1. ráhel. Nabít kuplíkladu zbraň (ne někomu dráčkuli a přiloravit se tak ke střelbě). 2. příkaz, v BASICu, kterým se nahrává stav paměti z daného média. U her je tato funkce spojena s příkazem SAVE a znamená možnost obnovení ztracené slávy nahráním poslední uložené předtím příkazem SAVE (viz SAVE). Je ale důležité si uvědomit, že v životě tato funkce chybí, a tak si pamatujte, že když něco v životě pokazíte, nebudete mít možnost LOAD a zkusit to jinak, jinou cestou, znova. Tak pozor.

MANIAK - poslední stádium posedlosti počítačovými hrami (srov. hráč, pařan). V tomto stádiu již člověk přestává vnímat okolí a ponoří se do počítačového světa natolik, že není schopen reálného života. Tyto případy jsou natolik ztracené, že jim nebudeme věnovat tolik místa. Počítačovými maniaky se ale proboha nikdy nestaňte!

MARIO - postavička, která je firemním symbolem firmy NINTENDO, která je jedním z největších výrobců konsolí (viz konsole). Mario je postavička uzmělavá, sympatická a roztomilá.

MEGA CD - konsole firmy SEGA, do které můžete bez starostí strkat hry na CD. Kdo čeká technické parametry, srovnání s ostatními konsolemi atd., má smůlu. Představení zařízení MEGA CD budíto ve SCORE někdy v budoucnu bude, anebo taky ne. To je život...

MEGA DRIVE - šestnáctibitová konsole firmy SEGA, do které můžete strkat hry určené přesně pro tento přístroj. Pro odpůrce MEGA DRIVE dodejme, že jeho technické parametry nejsou tak dobré jako například u konkurenčního SNES. Pro příznivce MEGA DRIVE dodejme, že je tento přístroj rozšířenější a proto je na něj více her.

MENU - 1. izská nabídka jídel v lepších restauracích. V těch horších tvoří menu držková a výčepní lihovina 2. soubor nejrůznějších voleb, ze kterých si hráč vybírá co je mu zrovna po chuti. V nejrůznějších menu tha, že to neskloníme se nabízí nejrůznější možnosti - volby obtížnosti, počtu životů, počtu hráčů, počáteční level, úroveň realismu, úroveň detailů a další možnosti, které závisí na fantazii tvůrců dané hry.

MYŠ - 1. bílé chlupaté chyšvrlé používané k laboratorním pokusům na Zemi. 2. existuje i názor, že myši jsou pouhým výtěžky hyperintelligentních paridimenzionálních bytostí do nás dimenze, ale to je zřoulné povídání. 3. pro naše potřeby plně postačí vědět, že myš je přídavné zařízení k domácím počítačům, pomocí kterého lze velice snadno ovládat dění na monitoru či obrazovce (viz kliknout, kursor)

NO - anglicky opak slova YES (viz YES).

ORIGINALITA - to znamená, jak moc je něco originální. Originální znamená původní, neobtlely Ve SCORE je originalita jednou z položek v hodnotících tabulkách. Znáčí, do jaké míry se autorům té které hry podařilo vybočit z průměru šedi a vytvořit něco, co upoutá a zaujme pravé svou originalitou. Mydlete si o tom, co chcete, ale my na originalitu pomémě dost dáme.

ORIGINÁLNÍ HRA - každá hra je jednou originální. Tento termín má odlišný význam než ten předešlý. Originální hra v tomto významu znamená „ne piráteky zkopírovaná hra". Když pomíneme hesla jako „Kdo to s hrami myslí vážně, má originálu„ „Piráství je zločin" atd., ještě pořád nám zbývá dost důvodů pro podporu originálních her. Výhody jsou oboustranné - hráč dostane krásné zabalenou a vypravenou krabici s hrou, přesný a podrobný manuál, důležité grafické informace (u simulátorů například), nejrůznější finty a triky atd. Kromě toho má jistotu, že se mu hra „nezhroutí", že nebude „chtít kódy z manuálu", které hráč nemá, že jednou někdo zasvoní u dveří (viz Softwarová policie) atd. Na druhou stranu je tady výhoda i pro výrobce - který má stále důvod pro vyrábění nových her. Protože kdyby ten důvod neměli, hry by NEBYLY vyráběny, a potom by piráství zanikło i se všemi „levně zkopírovanými hrami".

PARIAK - ozojazyčné označení podivných, na počítačích závislých tvorů, kterému přisuzujeme mystický a kultovní význam. Tušíme, že má nějakou souvislost s následujícím heslem (pařan) ale nejsme si zcela jistí. V každém případě pozdravujeme všechny pariaky na východ od našich hranic a přejeme jim, aby se jim zalíbilo i v našem hermém časopise pro všechny pařany i pariaky bez rozdílu národnosti.

PAŘAN - prostřední stádium posedlosti počítačovými hrami (srov. hráč, maniak). Ačkoli je těžké rozlišit, kdy končí hráč a začíná pařan, většina počítačových hráčů do tohoto stádia dříve či později dospěje. Závislost na hraní počítačových her je již v pokročilém stádiu a zpravidla není úniku. Pařani trávi přibližně 70% svého volného času u počítače, kde hrají hry. Ve zbylém čase se dělí s kamarády (se zbylými, vysoký stupeň ztrácení kamarádů a partnerů zaznamenávame právě v tomto stádiu! o zkušenosti a rady, aby se mohli vrátit ke svému mladému - počítači.
Ačkoli se i my, redaktoři SCORE nazýváme pařany, předchozí charakteristika se na nás zatím tak dopeła nehodí. Po pravdě řečeno - jsme normální lidé a kromě počítače a her známe i jiné krásné věci (ako-

LEXIKON

hol, neracionální a nezdravou výživu, filmy, hudbu, sex). Pokud si někdo myslí, že jsme cyborgové, kteří se narodili s joystickem v ruce a virtuálními brýlemi na očích, mýlí se (joysticky nám byly implantovány až ve třetím měsíci života). Kdybyste nás potkali ve společnosti, možná byste naši spjatost s počítači ani nepoznali. Proto vám radíme - rozhodněte se sami, jak důležité pro vás osobně hraní her je a mvlešte otázku i na jiné věci než jsou hry. Až se jednou dřeba na smrtelně postiti budete ohlížet do minulosti, ať za vámi nejsou jen hromady mrtvých goblinů, rozstřílené kosmické korábry a rozbitá zelení mimozemšťani. To jen tak na okraj.

PASSWORD - heslo. To bysto se sice dozvěděli i ve slovníku, ale je dobré vědět, že se s tímto slovem setkáte i v počítačových hrách. PASSWORD je obvykle vstupní heslo do vyšší úrovně (viz level)

PC - vysvětlení všech parametrů počítačů řady PC nechám na jindy. Plné postačí vědět, že hry na PC zabírají v našem časopise dost značnou část.

PIRÁTSTVÍ - 1. ve středověku rozšířená námořnická živnost spočívající v přepadávání lodí a v loupení jejich obsahu. Je známo, že mnoho pirátů mělo podporu některých velmocí (např. Sir Francis Drake měl podporu u Anglické koruny), ale i tak většina pirátů špatně skončila. 2. Stejně špatně skončí i většina počítačových pirátů, kteří si nejsou pokoj a za peníze budou distribuovat nelegální kopie počítačových her či programů (viz Softwarová policie)

PORT - no, je to vlastně taková zásuvka, do které se zasunují zástrčky, v tomto případě takové, které mají něco společného s počítačem. Porty jsou různé a slouží k připojování a propojování různých počítačů a jejich periferií. Vysvětlení naleznete prakticky v každém odborném časopise, který se o porty zajímá. My se o ně nezajímáme, a tak tady vysvětlení nenajdete.

POWER UP - zvýšení energie. Pokud v některé hře naleznete POWER UP, obvykle se vám budto zvýší energie (ve hře, ne v životě) nebo stoupne energie vaší zbraně, štítu atd. POWER UP je obvykle velice užitečná a příjemná věc.

POZICE - daný stav hry, do kterého se hráč dostane a uloží na jakékoliv médium (viz LOAD/SAVE). Potom termín „hrát hru z pozice" znamená vyvolat daný stav z onoho média a pokračovat tam, kde byla POZICE naposledy uložena.

PREVIEW - první PREVIEW jste si mohli přečíst o několik stránek dříve, a tak jen stručně - preview je cosi jako recenze na hru, která ještě nebyla uvedena na trh, ale o níž máme již dostatečné informace vhodné právě pro preview. Stále pracujeme na vymýšlení vhodného českého ekvivalentu.

PROTRHNOUT - „Protrh" jsem půlroční zákys v KNIGHTMARE", říká Peter Lee. Nevím co to znamená, ale pravděpodobně ra něco příšel, a tak v nejbližší době můžeme očekávat návod. Snad.

PUZZLE - 1. papírová skládačka/hlavolam založený na skládání rozličných kousků tvrdého papíru do sebe tak, aby byl výsledkem daný obrázek. 2. V počítačových hrách je PUZZLE označením pro hádanku, logický problém. Přiznáme se, že je to typický anglikanismus a my jej příliš často nepoužíváme. Uvádím jen pro úplnost.

QUIT - zbabělý únik ze světa počítačových her do reality, případně jen do operačního systému. Funkce Quit se vyskytuje u většiny her na PC a po jejím aktivování již není šance na návrat. Funkce QUIT totiž hru ukončí. Nezapomeňte předtím použít funkci SAVE (viz SAVE), nebo bude vaše těžce vydobytá pozice (viz pozice) v prdáně.

RED - 1. anglicky červený. 2. Zbratka pro naši REDAKCI. Pochází ne ani tak z toho, že by všichni členové redakce byli zakladeni komunisté, ale prostě ze slovního zásobu toho slova. Pokud ve SCORE najdete nějaký text v závorce a za ním pomlčku s popisem RED, znamená to, že některý z výbnějších členů redakce se při čtení toho či onoho článku zamýslel a připsal nějakou ráddby vtipnou poznámku.

SAVE - příkaz v BASICu sloužící k ukládání stavu paměti na dané médium. U počítačových her se touto funkcí ukládá pozice (viz pozice)

SCORE - 1. vrub, čárka, úder, útrata, partitura, úvaciba 2. dosažený počet bodů v počítačové hře. 3. fantastický časopis počítačových her, který právě čtete.

SCROLL - svitek. Na svitcích může být tajákovýhle spousta důležitých informací.

SCROLLING - někdo tvrdí, že nejlépe scrolluje AMIGA, někomu se mnusí scrolling u PC, nikoho z toho bolí hlava... Ne, scrolling je běžně označení pro plynulé posunování herní obrazovky, když se na vaší obrazovce či monitoru pohne pozadí, věžte, že scroluje.

SETUP - úvodní nastavení parametrů dané hry. V takovém SETUPu si můžete třeba navolit konfiguraci vašeho počítače nebo stanovit obtížnost, počet nepřátel, velikost nepřátel, délku hry atd.

SEX - varujeme všechny paťany starší 18 let, aby toto slovo nevyaddlo z jejich slovníčku a nebylo nahrazeno pojmy jako joystick, myš či monitor. Kromě počítačových her stojí totiž sex taky za to. Vážně!

SHAREWARE - volně distribuovaná, většinou nedokončené verze her či programů. Mezi shareware patří i některé kompletní počítačové hry, ale pozor - ne všechny hry jsou shareware a lze je kopirovat jako blázen.

SNES - Super Nintendo Entertainment System - šesnáctibitová konsole firmy NINTENDO, do které můžete strkat hry určené přesně pro tento přístroj. Pro přístroje SNES dodejme, že jeho technické parametry jsou o něco lepší než u konkurenčního MEGA DRIVE. Pro odpůrce SNES dodejme, že je tento přístroj o nás méně rozšířen a existuje na něj (zatím) menší množství her.

SOFTWAROVÁ POLICIE - A nemyslete si, že Softwarová policie je jen bubák, kterým se straší malí paťanci. Softwarová policie existuje a VÍ O VAS VŠECHNO!!!

SONIC - firemní ježek firmy SEGA. Velice pichlavý, nicméně roztomilý a světozámý.

ST - je nám velice líto, ale za současných podmínek nemáme pro ATARI ST ve SCORE místo. Snad proto, že ATARI ST na světě tolik není, snad proto, že máme k ST vrozený odpor.

TRACKBALL - součást technického příslušenství k počítači. Vypadá asi tak, jako když otočíte myš viz myš na záda a budete jí lechtat na břišku, respektive budete pohybovat její kuličkou, namísto celou myší. Trackballje velice užitečné zařízení, ale nemáme bohužel tolik místa pro detailní popis. Ach jo.

UPGRADE - vylepšení, zlepšení, zdokonalení. 1. V některých hrách si můžete Upgradovat vybavení hrdiny (raketky, robota, ledaňu, slizu) tím, že najdete místo, kde UPGRADE probíhá. Potom máte třeba více zbraní, nehnější pohyb či více slaa. 2. Pokud si koupíte originální program (o kterých ale my nepíšeme), bude vám jeho výrobce poskytovat (pravděpodobně) nejrůznější dopňky a UPGRADE na nové verze za mírný poplatek.

UŽ NIKDY NEBUDU HRÁT - oblíbená fráze notorických paťanů (viz paťani), obvykle užívaná po, častěji však před, dlouhou řadou bezesných nocích strávených zíráním do monitoru. Je zajímavé, že tato základní fráze se vyskytuje v nepřeslíčích úpravách u značného procenta obyvatelstva. Např. „Už nikdy nebudu pít, kouřit, brát drogy, krást, zvraceit na veřejnosti, pohlavně zneužívat mladší spoluažky, chodit za školu, chodit do školy, bít rodiče, obelhávat daňový úřad, atd...

X-RAY - anglicky rentgen. Kdybych přišel na to, proč jsem sem toto heslo zařadil pravděpodobně bych toho věděl o lidském životě mnohem více.

YES - anglicky opak slova NO (viz NO)

ZÁKYS - kritická životní situace v životě každého paťana (viz paťani), kdy dojde ve hraní her do místa, kde už "prostě nevíj jak dál... V takových situacích je možné buďto zoufale nadávat, zírat do zdi či do monitoru, rvát si vlasy či otevřít SCORE, nalistovat stránku s "Paťanským Zákysníkem", a najít odpověď na všechny myslitelné zákysy plus pár dalších.

ZKUŠENOST - v adventure hrách či dungeonech (viz příslušná hesla) určuje zkušenost (anglicky experiencei miru zkušenosti dosaženou hlavní postavičkou. Zkušenější postavičky toho více umí. Například ve hrách typu dungeon je obvyklé, že čím více potvor umíráte, rozšlapete, spálíte, sežerete, rozeskáte, anihilujete, rozdrápete, zmrazíte atd., tím více kouzel a triků budete umět a potom budete další potvory "masit" lépe a radostněji.

ZOOM - 1. funkce u fotoaparátů či kamer sloužící k přibližování či oddalování předmětu (ZOOM IN, ZOOM OUT). 2. U počítačových her můžete pomocí funkce ZOOM budto přibližovat či oddalovat daný obraz. U jiných her (jako například ULTIMA UNDERWORLD, WOLFENSTEIN 3D, DOOM) hovoříme o zoomování hry. Znamená to, že se nám obraz plynule přibližuje, že tedy do hry vidíme "očima hlavního hrdiny... Nevím jak vy, ale já jsem DOOM viděl, a mám o zoomování již dostatečné představy. Vám ostatním doporučuji tuto hru shlédnout také, protože v tomto případě slova selhávají.

ZVUK - 1. předposlední položka v tomto lexikonu. 2. Veškeré signály, které dokáženie vnímat pomocí našeho sluchového orgánu uloženého v uchu. 3. jedna z položek v našich tabulkách hodnocení, ve které posuzujeme zvuky, které hra vydává - tedy hudbu i zvukové efekty dohromady. Pro nás je i zvuk u her důležitý, protože výrazně podbarvuje atmosféru hry. Zvuk ale není všechno, a tak i ty nejlepší hry mohou existovat za naprostého ticha.

Z - viz "A".

ICE

Nigel Mansell's World Championship

Vysvětlovat někomu, kdo je Nigel Mansell je zbytečné. Po chvilce přemýšlení musí být ostatně jasné i co je to World Championship. Nevadí. Hra je hra.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP je hra. Je to hra pro SNES, ale existuje i ve verzi pro AMIGU a ST (i když my o ATARI ST nepíšeme) a od těchto verzí se příliš neliší.

Ti bystřejší z vás a ti ostatní také jistě pochopili, že se jedná o hru závodní, pravděpodobně automobilové závodění. Nebudeme vás napínat - je to tak! Je to hra plná autiček, závodění, závodů a tak.

U závodních her, jmenovitě u formulovitě-závodních her jsme si již zvykli na jisté stereotypy a mechanismy. Pojďme se tedy na ně podívat. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (podívejte se, já vím, že je hezké číst ten impozantní název pořád dokola, ale na mém místě by vás taky nebavilo to pořád psát, a tak se smiřte se zkratkou NMWC - ICE) je hrou, která nás (a v budoucnosti možná i některé z vás) zavede do prostředí silných motorů, pevných nervů, ocelových svalů a velkých peněz, které se točí okolo vozů Formule 1. Stejně jako Nigel Mansell, i vy se můžete stát špičkovým závodníkem a probojovat si cestu na výslunní diváckého obdivu. Když už ne jinak, tak alespoň v NMWC (ha, hned se to píše lépe).

Po prvotní inicializaci (to znamená po vsunutí hry do SNES) však hra ještě zdaleka nezačíná. U závodních her je zvykem, že má hráč k dispozici hromadu voleb, které může použít, aby se před závody cítil dostatečně zkušený a silný. Kromě zvolení hráčova jména a země původu (kde BOHUŽEL chybí česká republika!!!) je možné použít vstupního hesla (které ale zpočátku nikdo nezná, a proto jej nebude používat), poradit se se SAMOTNÝM velkým Nigelem a absolvovat výcvikový kurs přesně pod jeho vedením a s jeho instruktážními radami. Což je mimochodem velice užitečná a chytrá věc, která u mnoha jiných závodních her chybí. I když je otázkou, kolik závodů chtivých hráčů se nechá někým poučovat o tom, kdy je třeba zatočit doleva a kdy doprava...

Hlavní síla hry je ale pochopitelně v dalších volbách. Kromě již tradičního trénínku a závodu na kterékoliv z tratí je tady hlavní sezóna, kde hráč/závodník vstupuje do víru kolotoče automobilových závodů a vypravuje se na cestu za slávou po šestnácti tratích, které víceméně přesně odpovídají skutečným závodním okruhům na celém světě - jsou tady závody v zemích jako Německo, Maďarsko, Belgie, Itálie, Francie, Mexiko, Kanada, Brazílie...zkrátka - klasický výběr klasických závodních tratí.

Ještě před startem vlastního závodu nechybí potřebné maličkosti jako výběr spojlerů, oneumatik, převodovky a způsobu řazení (manuální či automatické) a závod může začít. Totiž pardon - jen blázen by startoval bez předchozí kvalifikace, a tak přichází na řadu tréninková rozjížďka, na jejímž čase závisí umístění na startovacím roštu. Po absolvování kvalifikace závod začíná. Tři, dva, ... dva, dva... a potom je..., sakra jak se to jenom ... no přece...ano, ale jistě - JEDNA. To je ono. Jedna - START!!!

Ano, závod začíná. Ocitáme se přímo v kokpitu Formule 1 a sledujeme vše přímo z pohledu inkriminovaného závodníka. Ano, NMWC je simulátorem. To znamená, že na rozdíl od ostatních závodů autiček nesledujeme vozidlo zezadu, shora, z boku či z kombinací předchozích pohledů, ale jsme přímo „u toho". Z toho vyplývá zvýšená reálnost pocitu ze závodu - vše se hýbe plynule, krajinka ubíhá a mizí v dáli (resp. v zrcátkuí soupeři se blíží předjíždějí a u začátečníků také dosti často mizí daleko vpředu ...Grafika je nečekaně dobře propracovaná a pohyb plynulý, hladký. NMWC je automobilovým simulátorem, ale na rozdíl od podobných klasiků (jakými je například FORMULA ONE GRAND PRIX od MICROPROSE na PC a AMIGÁCHI není zpracován vektorově. To mu dává nečekané možnosti roztomilého zpracování a úrovně detailů. Jistě, že žádného z majitelů PC nefascinuje a nepřinutí k prodeji jeho 486DX2/66 MHz a koupí SNES, ale pro majitele právě onoho SNES je NMWC tou automobilovou hrou, která plní většinu z předpokladů, kladených na simulátory - rychlost, plynulost, snadné ovládání, zábava. Kromě toho není díky přístupovým kódům hra otravná neustálou nutností hrát od začátku, a tak se z NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP stává univerzální simulátor pro každého. Přínejmenším pro každého milovníka automobilových závodů a Nigela Mansella. Tak je to!

ICE

score 65%

Název hry:	**NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP**
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%

Blues Brothers

Už zase skáču přes bodáky, střílím po potvorách a vyhýbám se elekrickým bleskům. Tentokrát však při rytmu blues.

Už od začátku

mi titul Bratří Blues něco připomínal. Titus tuto hru dělal původně pro Amigu, takže jsem si myslel, že vím, o co jde. Předpokládal jsem však špatně, tahle hra není svému amigáckému protějšku ani podobná. Asi shoda jmen. avšak pokud se jedná i o jednu a tu samou firmu, říká bych, že jde spíše o nalákání publika na známý titul. SCORE je zde však od toho, aby vás před špatnými volbami varovalo. BLUES BROTHERS je naprosto průměrná hra, obvyšená plošinková hopsačka, jakých jsme viděli už stovky. Až na některé výjimky, o kterých se dočtete na následujících řádcích.

Výjimkou číslo jedna, která každého vyvede z míry je nesmírně složité ovládání. Donutit paráčka ke skoku je sice jednoduché, ale to ještě netušíte, kolik různých skoků budete muset zvládnout. Zelené tlačítko na joysticku zrychluje pohyb do strany a skok je úplně jiný než obvykle. Podržíte-li střelu, vyskočí váš blues-chuďák výše, ale jencm někdy. Pokud se mu zachce, vyskočí stejně nízko, jako obvykle, což většinou znamená smrt. Kromě skákání s rozběhem a bez rozběhu mají skoky také svou setrvačnost, se kterou musíte počítat. Setrvačnost skoků se úplně změní, nacházíte-li se na pohyblivé plošince nebo dokonce na pružině. A to jsme teprve u skoků, s ostatními ovládáním je to podobné.

Brzy si všimnete volby pro dva hráče. Radím vám, na tuto volbu rychle zapomeňte. Této rady si nemusí všímat lidé, kteří si potřebují zkazit náladu. Už to tak ve světě bývá, že dva jsou buď spolu nebo proti sobě. Bratři Blues jsou však velcí podivíni a brzy začnou toto vaše přesvědčení lámat na velký zmatek. Pomáhají si tím, že se nosí na zádech a společně střílejí po potvorách. Jakmile však jde do tuhého a trikům jako je nošení brání strop, karta se obrátí a začne boj o místo. Jeden hráč vyskočí a chytí se za řetěz. Druhý musí skočit za ním a často ho shodí dolů, to samé platí o malých plošinkách, pohyblivých prknech ikde jeden sestrčí dolů druhého! a o úzkých jeskyňkách, kde se postavičky plazí po břiše. Aby toho nebylo dost, není ani dostatečně vyřešen pohyb obrazovky. Jeden hráč většinou „drží" obraz vlevo, zatímco druhý se marně snaží odejít doprava. Takovéhle nedorozumění zpravidla končívá smrtí rozběhnutého hráče, který nedoskočí na řetěz prostě proto, že se mu neposune obrazovka. Další problém vzniká při cestě vzhůru, kdy jeden z hrátů často spadne zpět dolů, kde zmizí a není ho vidět. Poslepu se člověk těžko orientuje, takže se tato smutná událost většinou rovná jistě smrti.

Hra vám přitom netoleruje sebemenší chybu. Otočit se na řetězu, smrt. Špatně spočítaný skok do výšky, smrt. Některé spínače zapínají blesky, většinou však nevíte, který co zapíná, smrt. Nikdy nevidíte, co se nachází přesně pod vámi. Můžete pouze tušit pravděpodobné rozestavení bodáků, odhadnete-li špatně, smrt. Velmi složité bývá přeskočení z řetězu na řetěz. Stisknete doprava, skok a prodloužení. U žebříku druhého musíte chytit tlačítkem nahoru, ale nesmíte držet již žádné z tlačítek minulých. Mnohdy vás tlačí neldisky časový limit, nezvládnete-li přeskákat několik řetězů za sebou mastně prokládaných blesky, smrt. Jak vidíte, se smrtí se naši bratří Blues setkávají více než často. Až směšná je vaše energie sestávající z několika srdíček v drtivé většině případů vypadnete z obrazu nebo budete zabití blesky, kde energie nehraje roli.

Hrozně jsem se rozzlobil vida, že je hra naprosto nehratelná a trochu jsem ji podvedl. V některých úrovních létáte na malých drátcích a sbíráte životy. V jedné takové úrovni jsem si nasbíral 99 životů (vždy 10 a pak jsem se zabil) a dohrál jsem Blues Brothers až do konce. Pochopitelně jsem hrál s jedním bratrem a to s hubeným, který skáče o něco výš a je hbitější. Hra pro jednoho se ničím neliší od dua, až na to, že občas narazíte na extrá úroveň, která by byla pro dvojici nezvládnutelná. Hra má celkem 34 úrovní, přičemž ke konci se změní v učiněné peklo, kde se vaše figura občas mihne mezi smrtícími blesky a drátů. Pouze proto, že jsem hru ve vytržení dohrál uvádím obtížnost pro pokročilé. Původně jsem ji chtěl označit za nehratelnou, tento stupeň však v tabulce přesto uvádím, aby hodnotil volbu pro dva hráče, která je opravdu nehratelná.

Nesnáším hry, které vás přivádějí k zoufalství hluchými místy. Těmito místy myslím různé díry a kouty, kam spadnete a nikdy se nedostanete ven. Tyto záseky se mohou objevit i z jiných důvodů: dojdou vám střely, špatně si přehodíte blesky nebo zapomenete sestřelit východ z jeho nedobytného postu, na konci úrovně jej budete marně hledat. V takovýchto místem nezbývá, než spáchat sebevraždu, která je další, tentokrát zcela zbytečnou, smrtí do sbírky. Navíc vás limituje čas, který kolísá mezi pohodovými a nezvládnutelnými limity. Rozčilování si rozhodně užijete dost, hezká grafika a hudba v tomto případě mnoho nedoženou.

Podívám-li se na všechno zpětně, páli mně prsty od zuřivého mačkání joysticku, jsem rozčilený a překypený, že hra končí již v 34 zóně. Amigácká verze byla o tolik lepší, že bych ji mohl urazit pouhým srovnáváním s touto zoufalou konverzí. Přesto všechno existuje skupina lidí, kterým mohu BLUES BROTHERS doporučit. Jsou to tvrdí pařani, které hratelné hry nebaví, potřebují se vybít na něčem „pro vytrvalce". Ale jak tak o tom přemýšlím, ani závěrečné gratulace za moc nestáhy, takže ruce pryč nebo vás budou zbytečně bolet.

ANDREW

DRUHÁ STRANA MINCE

Ów. Velký ANDREW má odpor k těžkým hrám. No to snad není obtížnost přece není důvodem ke špatnému hodnocení hry. Ostatně - koupí-li si někdo za těžký peníz hru na SNES, nečeká přece, že ji za hodinu dohraje a zahodí. No ne?

ICE

score 63%

Název hry:	THE BLUES BROTHERS
Výrobce:	Titus
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Pro pokročilé/ nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	60%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%

DARK SUN

SHOĎTE OKOVY OTROKA A STAŇTE SE VLÁDCEM CELÉ ZEMĚ

VISION

VÝHRADNÍ DOVOZCE

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

Super Mario Kart

Ježdění, troubení, zlaté poháry, prostě Super Mario vozíky aneb měly reklamy na MTV pravdu?

Všechny možné postavičky z Mariova světa se v tomto posledním máriovském hitu sešly, aby si zajezdily ve vozíčcích. Domluvily se, že vyhlásí tři zlaté poháry pro nejrychlejší jezdce: houbovej, kytkovej a největší hvězdnej. Já už mám houbovej a kytkovej, ten třetí pořád nemůžu dostat. Aby toho nebylo dost, v bojovém módu pro dva mě pořád porazí sestra, a navíc mi moje neúspěchy neustále připomínají na MTV, mám z toho deprese. SUPER MARIO KART je dobrý ježdění s malejma autíčkama nazývanejma pracovně vozíky podle kartingu. Chválou hry je skutečnost, že je založena na těch nejstarších autíčkojezděních z dob Sinclaira vypůjčených do technické dokonalosti. Cesty veselé ubíhají okolo, vzdálené předměty se plynule zvětšují a přibližují, soupeři jezdí jako živí, prostě všechno jak má být. Tato hra patří mezi naprosté oddychovky. Svým dětinským až hloupým přístupem nikoho nedráždí, spíše uklidňuje. Je vhodná pro relax po rodinně hádce, kdy se babička smaží v troubě a děda přemýšlí o noži v hlavě. Zatímco jinde v bytě zuří víkendový zmatek, je dobré zůčastnit se boje o kytkový pohár a vylévat si vztek na hrocha. Hroch je červený a má bílé kšandy a toporně najíždí do zatáček. Děla se mi z něho špatně, rád ho strkám ze silnice, střílím po něm želvy a vůbec ho často šikanuju. Nejraději jezdím s Mariem, je to přece jen maskot Nintenda, učiněný „genoj", který dokáže prohrávat a právě takového potřebuju. Tolik k obsahu hry, jistě jste všichni pochopili, o čem je řeč.

„Extras" je anglický odborný pojem pro zvláštní dodatky ke hrám, které sice nejsou nezbytně nutné k dohrání, ale zpestřují herní prostředí. Takové extra předměty se válí různě okolo a většinou se chovají dostatečně záludně na to, aby byly sebrány v ten nejneočekávanější moment. Snaží se hráče vyvést z míry příjemným nebo naopak nepříjemným překvapením. Příjemné překvapení tichě cinknutí označující získání imunity, která vás obrní před některými úskalími závodní dráhy. Jiné překvapení může být horší, jelikož zjistíte, že jste zmenšeni na velikost hubeného brouka a můžete být přejeti svými soupeři. Těmito extras je SUPER MARIO KART přímo nabitý. Stejně hojně jsou i překážky na cestě. Některé trati visí ve vzduchu a jejich mantinely se narážením rozbijí. Vznikají tak díry, působící nepříjemné pády. Občas tedy zahučíte do propasti nebo do řeky (vytáhne vás helikoptéra a postaví zpět na trať), jindy se vymáznete na oleji, rozdrtí vás závaží, nabouráte do barelu, atd. Matouci jsou také linky „skákavky", což jsou čáry na trati způsobující skok do výšky a dopadení o pár centimetrů dál. Trati samotné se také rozličně mění od travnatých plání po dřevěné plošinky a žhavá pole. Touto různorodostí kompenzuje Mario skutečnost, že ježdění s autíčky jsme viděli už tolikrát, že dármo mluvit.

Co však SUPER MARIO KART činí hrou výloženě nadprůměrnou je perfektní zpracování hry pro dva hráče. Soupeření o to, kdo dojede první může dojít do extrémů. Určitě dobře znáte ono smělé naklánění joystiku do zatáček. Prostě se snažíte zatočit a vaše tělo přání následuje. Když jsem tuto hru pařil s jedním kamarádem, stala se zvláštní shoda náhod, kdy já jsem zatáčel doleva a on doprava. Oba jsme se naklonili k sobě a prastili se do hlav tak silně, že jsme se málem poprali. A pak že počítačové hry neodporují agresivitu! (a sklony k homosexualitě - red.) Závodit ve dvou je také možné proti časovému limitu nebo proti ostatním postavičkám. Možnost hrát ve dvou nesestává pouze ze závodění, kdo bude první. Můžete si navolit i bojový mód, ve kterém se sami ocitnete na malém ohraničeném území, teritokrát nikoli na vozících, ale na zvláštních konstrukcích na bublinách. Úkolem je propíchat soupeři všechny bubliny, na kterých jede střílením malých mušliček. Je to velká švanda a svým způsobem i odpočinek od závodních tratí.

Jak už tomu u SNESu bývá, hudba a zvuky jsou stereo a jsou dokonale. Melodie bývají veselé a povzbuzující. Speciálně při vítězství zazní honosný mařš podněcující k dalšímu snažení. Při prohře zaskučí pekelné trouby a zvítězivší soupeři se vám zlomyslně smějí, jako by říkali „ty nemehlo, zase ji projel". Na rozdíl od pedantů toto jejich chování neodsuzuji, jelikož ai za to nemohou, byli předem naprogramováni a tři mě rozčílení podněcuje k lepším výkonům, což je v podstatě dobrý skutek (a navíc nenávidím toho hrocha, což mi dodává sílu).

Možná byste řekli autíčka jako autíčka, ať si mají jaké extras chtějí, zůstávají příliš hloupou zábavou, půjdeme raději na formule. Ale pozor, chcete-li mít doma na SNES po ruce hru, kterou budete moci v příhodný okamžik vytáhnout a předvést návštěvě, určitě si SUPER MARIO KART kupte už kvůli dvou podstatným věcem: je poměrně dobře ovladatelný i pro laiky a dá se výborně hrát ve dvou. Pokud se chcete zbavit věčně se nudících dětí nebo otravné sestry, působí tato hra jako kouzelný proutek. Jedniým mávnutím nastane klid a pohoda. Jenom v dětském pokoji sem tam zaprští sražené hlavy nebo ze ozve hlasitý řev označující vítězství či prohru. Ale pak zas bude dlouhé ticho...

ANDREW

score 80%

Název hry:	SUPER MARIO KART
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	SUPER NINTENDO
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	80%

...pokud hrajete hry, potřebujete:

1. IBM kompatibilní počítač, Amigu
2. Barevný monitor
3. Myš a joystick
4. Poštovního doručovatele

VISION

Ano, poštovního doručovatele. Možná, že Vám stále ještě není jasné k čemu. Je to totiž právě on, kdo Vám může doručit až do domu nejnovější hry pro váš počítač. Může Vám je totiž na dobírku zaslat firma VISION, největší český distributor originálních počítačových her. Pokud vyplníte přiložený kupón a pošlete jej na naši adresu, dostanete obratem nejnovější katalog námi nabízených programů, včetně aktuálního ceníku. Z horkých novinek doporučujeme Vaší pozornosti SEAL TEAM, PRIVATEER, SHADOW CASTER a ELITE II. Ze starších, osvědčených titulů pak ULTIMA UNDERWORLD II, GREAT NAVAL BATTLES a SYNDICATE.
A ještě něco navíc: Pokud v našem katalogu nenaleznete hru, o kterou máte zájem, napište nám. Pokud existuje, objednáme ji pro Vás. Bez žádných zvláštních příplatků. Protože nám na našich zákaznících záleží...
Tak už jen vyplňte kupón a z okna vyhlížejte poštovního doručovatele...

Předplatte si SCORE ...

a my Vám Vaše peníze (v podstatě) vrátíme !

Už máte dost samého pobíhání od jednoho novinového stánku ke druhému shánějíc nejlepší herní časopis ve střední Evropě (ano, máme na mysli SCORE) a věčně se dovídajíc, že vytoužený magazín je již vyprodán?
Ušetřete si nohy i nervy a předplatte si jej. Stačí pak jen každý měsíc otevřít poštovní schránku a ...
ALE CO JE NA TOM NEJLEPŠÍ: Vaše peníze Vám (v podstatě) vrátíme. Za předpokladu, že si koupíte tři hry od firmy Vision:
Jak to tedy vlastně **FUNGUJE?** Roční předplatné časopisu SCORE stojí 360 Kč. Pokud si náš časopis hned předplatíte, obdržíte obratem od firmy Vision **5 KUPÓNY** v hodnotě po 120 Kč, které můžete použít při nákupu počítačových her u firmy Vision, ať již v prodejně SCORE v Praze 63, Čkalově ulici č. 7, nebo v zásilkové službě Vision. Znamená to tedy, že pokud si koupíte tři hry podle vlastního výběru, máte předplatné časopisu **SCORE ZDARMA.**
Tato senzační nabídka pochopitelně nemůže trvat věčně. Takže si pospěšte na nejbližší poštu. Pošlete nám útržek složenky typu "C", kterou jste propláti částku 360 Kč na (pozor!) novou adresu **SCORE - PŘEDPLATNÉ**, krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 spolu s vyplněnou objednávkou. V první zásilce, kterou od nás obdržíte naleznete zmíněné kupóny.

ANO, JSEM NADŠEN (-A) !
Chci dostávat časopis SCORE každý měsíc po dobu jednoho roku (v podstatě) ZDARMA.

Jméno:.....
Adresa: .....
.....

SEGA

POZOR, novinka - INDIANA JONES 3 je i na GAME GEAR. Ale ne, dělal jsem si legraci. INDY 3 je hra pořádně letitá a na GAME GEAR je už také trochu déle. Lidé jsou ale různí a třeba je mezi majiteli GAME GEAR někdo, kdo nejen že hru INDY 3 nezná, ale také je ochoten si ji koupit, půjčit či alespoň odcizit. Pro všechny neznalé proto dovolte několik slov o této vynikající hře, tentokrát v provedení na GAME GEAR (to proto, že INDY 3 - ACTION GAME existuje téměř na všech existujících domácích počítačích a konsolích).

Indiana Jones And The Last Crusade

Jen pro pořádek - INDY 3 na GAME GEAR vypadá skoro úplně stejně, jako ve všech ostatních verzích, takže pokud se chcete dozvědět něco převratného - nemáte šanci. V zásadě jde asi o toto - INDY 3 je šestiúrovňová arcade na motivy stejnojmenného a o trochu slavnějšího Spielbergova filmu. Hrdiny, majitel stroje GAME GEAR, se vžívá do role Harrisona Forda, aby v tématicky laděných, i když dějově naprosto odlišných úrovních (vysvětlení následující) nacházel důležité artefakty jako Cornadův kříž, křižácký štít, deník zmizelého otce a konečně Svatý Grál - cíl všeho snažení.
Úrovně jsou „tematicky laděné" jednak proto, že mi toto slovní spojení vyhovuje, a také proto, že jsou saděny s tématy jednotlivých scén z filmu - dobrodružství v jeskyni, běhání po střechách vagónů cirkusového vlaku, cesta v podzemních katakombách, šplhání na zdi zámku Brunwald, bloudění v nacistické vzduchoplodi i konečné finále v tajemné jeskyni plné pastí a nástrah. „Dějové odlišných" proto, že děj těchto scén je naprosto odlišný od scén ve filmu - kupříkladu v úvodní sekvenci v jeskyni, kde indyho ve filmu představoval River Phoenix a ne Harrison Ford a kde nedošlo k žádnému kontaktu se členy bandy se Indy jako dospělý

Indy prochází po velikém bludišti plném provazů, pastí a vody, mává bičem (podle filmu však bič získal až ve vagónu se lvem o několik minut později) a likviduje nepřátele. To jen na okraj.
U dobré akční hry ale nezáleží na dějové linii shodné s filmovou předlohou. A Indy 3 JE stále dobrou akční hrou - i když jen klasickou 2D chodičkou. Už jen kvůli neodolatelné postavičce hlavního hrdiny a žirafám ve vlaku.

ICE

score 50%

Název hry:	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Výrobce:	Lucasfilm
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	50%
Grafika:	60%
Zvuk:	40%

Mortal Kombat

O této hře toho pravděpodobně ještě hodně uslyšíme. Tedy, určitě si o ní něco přečteme v některém z následujících SCORE - buďto v recenzi pro PC, AMIGU, MEGA DRIVE, SNES či GAME BOY, protože na všech těchto formátech hra MORTAL KOMBAT EXISTUJE. Protože je ale tohle oddělení pro GAME GEAR, podíváme se na MORTAL KOMBAT přesně na tomto stroji.

hra. Vynikajícím způsobem provedené postavičky, škála nejrůznějších speciálních pohybů, možnost hry dvou hráčů proti sobě (ehm, to u bojových her tohoto druhu není ničím neobvyklým, ale nezapomínejte, že se jedná o GAME GEAR, ne o „velký" automat či počítač). Dějová linie hry je složitá a náročná na pochopení. V zásadě vypadá takto: Smyslem hry MORTAL KOMBAT je najít největšího Šampióna měřením sil s ostatními bojovníky, aby se nakonec utkal se stvořením jménem GORO - čtyřrukým obrem a nakonec s démonem - Shang Tsung. Uf. Kdo tohle zvládne, stane se mistem Shao-linu.
Pokud jde o nějaké nové nápady a inovace oproti ostatním bojovým hrám, jmenujme alespoň dvě. Zaprvé - jedním z nejtěžších soubojů v areně je souboj se sebou samotným - s postavičkou, která je identická s tou hráčem ovládanou. Whoa!
Zadruhé - dalšími obtížnými soubojí jsou bitvy se dvěma oponenty ihned po sobě, které musí hráč porazit tak, aby přežil obě kola. Zajímavé, ale pro začátečníka nemožné.
MORTAL KOMBAT je hrou, která se hodí přesně pro milovníky takových her, jakou sama je. Zabere jistě hodně času naučit se proniknout do umění bojů na život a na smrt, ovládnout všechny speciální pohyby, rozumět slabostem a přednostem nepřátel a zvítězit. Dvěma titul Velký Šampión Shao-linu za to snad stojí. No ne?

ICE

score 75%

Název hry:	MORTAL KOMBAT
Výrobce:	Midway
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	75%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%

Hellfire

Odpůrci MEGA DRIVE mě budou nenávidět, ale nedá se nic dělat. HELLFIRE je prostě další z řady akčních her. Nic víc, ale naštěstí, ani nic míň...

Možná ale, že mě budou bránit majitelé MEGA DRIVE, kteří hru HELLFIRE měli možnost vidět, protože ona si docela zaslouží svoje místo pod sluncem. A i kdyby ne pod sluncem, tak ve SCORE č.3, kde není tolik místa věnovánо recenzím na SEGU ji toto místo určitě patří.

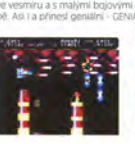
Ale ovšem, HELLFIRE je další z dlouhé, předlouhé řady akčních kosmických stříleček, ale na druhou stranu - nic a co? Ukažte mi někoho, kdo řekne „Všechny kosmické střílečky jsou pitomé, stupidní a nudné" -tůmhle jeden běží...Hele, tam je další, a tam, tůmhle, další, další, tůmhle taky - red.). No dobře, dobře. Třeba se někomu opravdu kosmické střílečky nelíbí, ale potom nemusí dál číst, protože ať se snažím jak se snažím - HELLFIRE je a BUDE vždy kosmická střílečka.

Ale co, podívejme se očima bez předsudků, nenávisti a zloby. Tak o co, k ďertu, v tom HELLFIRE vlastně jde? Skoro o nic. V podstatě jen jeden z dlouhé řady odporných zloduchů sídlících v útrobách kosmik. zloduch ů spíše Síla (ne ta, která provázela Luka po Hvězdných válkách) Super Mech zaútočila na periferní hvězdný systém a obsadila všech šest jeho planet. Pro připomenutí - každý vi, že se píše rok 2998 a že Galaktická Federace žije již skoro 1000 let v klidu a míru. Kromě obsazení planet se Síla temná (způsobí to na vás dostatečně hrozivé? Ne, no tak, bojte se, klepejte se, třeste se o osud Galaxie za 1000 let. Copak vám to nic neříká?) zmocnila i hlavního energetického generátoru Federace (Galaktické Federace, to jsou ti hodní), a tak všechno vypadá s lidstvem velice nahnuté. Naštěstí lže jste tušili, že tady ještě bude nějaká šance. Je ano! se objevil velitel Raketové lodi Sylphide (jestli nevíte co je to Raketová loď, asi jste nikdy nebyli v roce 2998. Je to něco jako letadlová loď, jenže ve vesmíru a s malými bojovými raketami na palubě. Asi i a přinesl geniální - GENIÁLNÍ plán. Je nesmyslné pokoušet se porazit sílu Super Mech frontálním útokem. Lepší bude podniknout překvapivý útok v malém stroji. A tak se na palubu Sylphide naloduje malý, ale pohyblivý a nebezpečný stroj - CNCS1 (což je pravděpodobně zkratka pro něco jako COOL NAVY COMMAND STARSHIP ? nebo taki vybavený nejnicivější zbraní, kterou lidstvo zná - pekelný oheň - je zbraň na palubě CNCS1. Zbraň, která snad pomůže odvrátit blížící se katastrofu...

Ano, hra HELLFIRE je zase jednou z kosmických stříleček (což už snad pochopili i ti nejméně chápaví). Hrát uleda (resp. uchopuje ovladač, usedá jen na židli do kabiny stroje CNCS1, aby posílal všechny nepřátele do pekla v šesti úrovních (Hoggr, Qat, Syrinx, Lodur, Urd, Pholusi - planetách obsazené soustavy. I když by se zdálo, že u kosmických střílček nelze přijít s ničím novým či originálním (HELLFIRE je hra poměrně starší je tady něco, co za zmínku přece jen stojí. Na první pohled jde sice o řadovou střílečku - malá raketka létá zleva doprava po 2D úrovních plných klasických vesmírných nepřátel - raket, robotů, kanónů na základnách a nezbytných konzových bossů. Hlavních a tuhých potvor. Jenomže to není všechno. Hrát má totiž k dispozici 4 druhy střel - střely červené, žluté, zelené a modré. Pro vysvětlení - červené střílí dopředu, žluté dozadu, zelené nahoru a dolů a modré do čtyř diagonálních směrů. A v tom je právě síla HELLFIRE. I když je cestou možné sbírat bonusy a zvyšovat sílu zbraní, stejně není možné hru dohrát s jednou jedinou, byť i silnou zbraní. Klíčem k úspěchu je totiž strategické kombinování jednotlivých druhů střel, plánování letu a připravenost kdykoliv změnit střely. Zdá se to jednoduché, ale zkuste si někdy v žáru boje rychle přepnout na tu pravé střely, pokud jde o onu slavnou a báječnou zbraň Hellfire, není to nic jiného než silný výboj energie, který zničí vše před CNCS1, ale jehož použití je značně omezené (to znamená, že střel je velice málo).

Co říci teď, nebojím se říci, závěrem. Závěrem je třeba říci, že HELLFIRE je hrou kvalitní, dobře propracovanou a zábavnou. I když je její obtížnost značně vysoká, i když po ztrátě životů je nutné s CONTINUE hrát od začátku každé úrovně, i když je to jen kapka v oceánu kosmických střílček, přesto stojí za to. Neklade si nároky na myšlenkovou hodnotu, ideovou propracovanost a filosofický podtext - je to další „zabe co můžeš" a co nemůžeš zabít, alespoň rozmačkej, rozsekej, rozstřílej, anihiluj či spal!, ale to je to, co většina majitelů MEGA DRIVE od her očekává. Tak už na nic nečekejte (nebo čekejte, mně je to vlastně jedno) a vydejte se zachránit tu naši krásnou Galaxii!

ICE



score	60%
Název hry:	HELLFIRE
Výrobce:	NCS
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	50%
Grafika:	65%
Zvuk:	60%

dOPISY čtenářů

Jak jsme si slíbili v některém z dlouhé řady minulých SCORE (ehm - red.), otevíráme další pravidelnou rubriku s prozaickým názvem DOPISY ČTENÁŘŮ. Připomínáme, že sem zařadíme všechny vaše dopisy, korespondenční lístky, anonymní útržky a výstřižky z novin, výhružné vzkazy, telegramy a další materiály, které se u soudů připouští jako důkaz, jež mají co říci nám i vám. Chceme zde klást důraz na výhrady a připomínky (a příležitostně, svátečně i chválu) týkající se obsahových, grafických, technických a jiných oblastí našeho časopisu. Pro zapomnětlivé a neznalé připomínáme, že dopisy týkající se vašich problémů s hrami zařazujeme do rubriky nazvané PAŘÁNSKÝ ZÁKYSNÍK (ať už si o tom názvu myslíte cokoli) a vás prosíme o zřetelné označování TĚCHTO dopisů heslem ZÁKYSNÍK, stejně tak jako dopisů do hitparády heslem HITPARÁDA. Za všechny dopisy děkujeme a ujišťujeme vás, že nekončí v koších, nejsou splachnuty v našich toaletách, spáleny, roztrhány, snědeny, vráceny do sběru, recyklovány, ztraceny, znovu nalezeny, ale pečlivě shromažďovány, třídíny, ČTENY a slouží nám za inspiraci. Nebereme je na lehkou váhu, protože víme, že jsou to dopisy od našich čtenářů, tedy od lidí, které si opravdu chceme udržet. Než začneme s prvními dopisy, dovolte nám ale poradit vám:

7 způsobů jak zajistit, aby váš dopis stoprocentně NEBYL OTIŠTĚN:

1. **Pište na papír neviditelným inkoustem**
2. **Dopis napište, ale nepošlete**
3. **Žádejte nás o převedení předplatného jiných časopisů (třeba počítačových) na předplatné časopisu SCORE**
4. **Používejte neslušná a sprostá slova na adresy jiných, byť konkurenčních časopisů.**
5. **Chtějte po nás posílat hry či jiné programy.**
6. **Pište jako prasá%@, tedy pokud možno nečitelně, neúhledně, malinká písmenka, případně slabě tužkou.**
7. **Vyčítejte nám chyby v grafické úpravě reklam, které si k nám dávají nejrůznější firmy, se kterými kromě těch reklam nemáme nic společného.**

Čau SCORE

když jsem poprvé uvidel SCORE na PC SALONU, tak jsem si řek , že si ho musím koupit. Musím říct, že je dělán perfektně a na některé chyby:

1. Docela dost mi vadí, že jsou všechny stránky bílé (vyjímaje DARK SUN). V N.Č. byly všechny stránky všemožně barevné. Tady jenom čumím na černobílý papír.
2. Všude kolem recenzí nebo návodů je plno volného místa. Kdybyste to zaplácli obrázkama nic moc bych nenamítal.
3. Moc není ani návodů či recenzí. recenze na hry DARK SUN nebo STRIKE SQUAD by se vešly v N.Č. na půl stránky v pohodě!
4. Je tu taky moc reklam na firmu VISION. Snad by stačila jedna strana.
5. Když jste sem napsali SEGU a NINTENDO nemuseli jste ji tak roztahovat. Stejně - hry jsou na jedno brdo. Akční, sport, logické, akční . Těm by stačilo B:stran.

Jó, ale jinak je to v pohodě. Bezva je rubrika Novinky. Hlavně že jste otiskli návod a recenzi na Simona, protože ta hra je špica !+ Superpařba na n-tou!

Přeju málo zákysů a hodně parialků.

Petr B.

P.S.: Doufám, že s tím něco uděláte.

N.Č. - Nejmenovaný časopis (autor jeho jméno sice uvádí, ale my jsme ho z technických důvodů již nemohli uvést. To víte, když děláte takový časopis počítačových her jako SCORE, máte zkrátka málo místa na to, abyste mohli uveřejňovat každé slovo, které autoři v dopisech napíšou. No, po pravdě řečeno, dopisy otiskujeme úplně celé, ale tohle slovo se nám sem nějak ne a ne vejít. Je nám to moc líto, ale až snad budeme mít příště VICE místa, snad sem místo tohoto vyvětlení ten název onoho nejmenovaného časopisu přece jenom napíšeme, ale teď se nezlobte místo prostě nemáme. Díky tomuto vyvětlení tedy pochopitelně už žádné další místo není - red.)

Čau Petře

Dotki ses několika velice ožehavých témat:

Vezmeme to popořadě. Odpovědi na tvoje body následují:

1. Ach ano, vlastně si vzpomínáme, že v N.Č. byly všechny stránky barevné, ale - opravte mě jestli se pletu - SCORE je časopis jiný a my chceme, aby byl JINÝ. Ale vážně. Do budoucna snad bude barevných stránek více.
2. Volné místo bylo a není. Abraka dabra - jaká kouzla a čáry.
3. Recenzí je dost. Návodů je sice méně, ale zase je píšeme s láskou. Ehm, ne - v podstatě máš pravdu. Recenzí na jedno číslo zase není tolik, ale uvědom si, že SCORE vychází měsíčně a my měsíčně informujeme o nových hrách. Opakuji - měsíčně a pravidelně. I když softwarový trh chrlí stále nové a nové tituly, je jich přece jen omezené množství a s tím nic nenaděláme. Snažíme se do každého SCORE zahrnout všechno, co právě teď je, a i když máme občas problémy to tam všechno „nacpat", nepočítáme s výraznými změnami v rozloze recenzí.
4. Jo. Reklam na firmu VISION je dost. Skoro tak akorát. Firma VISION je totiž největším dovozcem počítačových her a časopis SCORE - jaká náhoda - je zrovna časopisem taky o počítačových hrách. Ve výběrovém řízení na reklamu se VISION umístila o několik setin procenta před Pražkými mlékárnami, Sdruženými výrobci podlahových krytin a.s. a Společností pro ochranu dřevných hodnocení s.r.o. My jsme v podstatě rádi, protože hry mají k našemu časopisu blíže než hlodavci. Ale pro pořádek tě ujišťuveme, že tolik reklam si k nám VISION už NIKDY v ŽIVOTĚ nedá!!!
5. SEGU A NINTENDO jsme nacpali a roztahovat jsme museli. Business je business. Neviděli bychom v tom ale nic negativního a tragického. I hráči na konsolích mají právo na život a existenci v našem časopise. Hry na konsole zase nejsou tak úplně jednotvárné, stejně a nezajímavé - vždyť ty sám jsi našel tři brda - hry akční, sportovní a logické a žánrů je ještě více. Nepohrdejme menšími maštinkami jen proto, že máme lepší a výkonnější. Ale ty přece nepotřebuješ ani kárat, ani poučovat. V našem časopise je, myslíme, dost místa pro všechny. Buďme k sobě tolerantní jak ve hrách, tak v životě filosoficky laděná odpověď - red.).

Na závěr bychom ti rádi poděkovali za dopis. Jednak proto, že je náš první a hlavně proto, že je konstruktivní, přehledný a zřetelný. Byla radost na něj odpovídat a budeme rádi, když nám zase někdy napíšeš.

CNN LIVE - FROM THE CZECH REPUBLIC

„...lidé zmateně pobíhají po ulicích, vrážejí do sebe, padají na dlažbu, někteří jsou na místě ušlapáni, křičovatky jsou beznadějně ucpány havarovanými vozy. vykolejené tramvaje se povalují po ulicích, metro se proměnilo v krvavou lázeň, policisté byli odzbrojeni a zlikvidováni, obchody vyrabovány. Takovej rozruch nebyl v Evropě od třicátýho devátýho (pozn. - 1959) to bychom pochopili - red.), a co se vlastně stalo," pokračuje reportér, „ptáme se velitele zásahové jednotky: CO způsobilo takový chaos?" Zhmožděná a opuchlá tvář důstojníka se pomalu otočila do kamery: „D-N-E-S-KA —V-Y-Š-L-O—P-R-V-N-í—Č-I-S-L-O, ano, pokračujte, P-R-V-N-í—Č-I-S-L-O—S-K-OOOOOOOORRRRRRRÉÉÉÉ-ÉÉÉÉ!!!", S křečí v obličeji a se zvířecím výrazem v očích vyrazil, na okamžik zmizel ze záběru kamery, ale už ho vidíme, jak se rozbíhá proti přibližující se skupince, natahuje svoji poloautomatickou pistoli, vybírá náhodně cíl a... zbraň mu je odejmuta, obratně strčena do úst - kamera se přibližuje k místu akce - ozve se rána a záplava čehosi znepřehledňila objektiv...

TAK SE NA EXISTENCI NOVÉHO HERNÍHO ČASOPISU DÍVAJÍ ZAHRANIČNÍ SDĚLOVACÍ PROSTŘEDKY, ZDE JE MÁ OSOBNÍ ÚVAHA NA TÉMA: Časopis SCORE

Je to už nějaký pátek, co jsem poprvé zasedl před monitor (vlastně před černobílou přenosku a naLOADoval svoji první hru, sejmul prvního ufouna, roztřílil první Arkanoid-zed či projel kolo v F1...Momment, utírám si slzičky).

Během času (jak už to bývá) se počáteční zvídavost a dětská hravost změnila v chronickou závislost na počítačových hrách, ale co Vám budu říkat. K věci. Do jisté doby existovaly tři způsoby, jak informace o hrách opatřit:

1. Zakoupit zahraniční časopis
2. Dojít do knihovny jako Starman libr. a tam číhat až někdo potřebný titul vrátí.
3. Koupit si jeden nejmenovaný (poměrně levný)

český časopis, říkejme mu třeba, třeba izase, zase se nám to sem nevejde. To je k nevíře, jak málo místa máme v té naší dnešní rubrice - red.)

AD1. Této řešení je velicé praktické, ale značně finančně náročné

AD2. Sehnat např. PC FORMAT po jeho vydání je věc málo pravděpodobná

AD3. Jakým způsobem poskytuje (no je to možné? Prostě - není tady místo, noři informace, nemusím zde rozpitvávat. Prostě hrůza.

A nyní je tu čtvrtá možnost - SCORE, tak tedy:

1. na první pohled je vidět, že layout (zlom a sazbu) dělali profesionálové. Jedna věc je co největší počet informací na stránce a věc druhá je VKUS
2. za vyčerpávající považuji NOVINKY. K jejich aktuálnosti není co dodat. Rád bych věděl, který znamenitý redaktor psal pasáž o DUNGEON MASTERu II. Velmi poutavě napsáno.
3. recenze lze označit za POCTIVÉ a HUTNÉ (až na pár pravopisných chyb. klasa)
4. (reakcé na článek o DARK SUN) pokud jde o Dračí doupě v krvi, hned po dočtení článku jsem vyrazil na nejbližší krevní ústav, abych zjistil, jak jsem na tom já. Dopadlo to docela úspěšně: Dračodoupně/strategicko pozitivní.
5. Tech-box je dobrá věc, doufám, že ho najdu i v dalších číslech.
6. Doufám, že v kulturní části vašeho časopisu nezapomenete na dílo mistra J.R.R.Tolkiena. Co když existuje ještě někdo, kdo jeho dílo nečetl.
7. a ještě jedna věc mě potěšila. Nenalezl jsem žádné stránky plné otravných článků o předplatném. Žádné výzvy o zasílání adres obchodů, ve kterých se ještě SCORE neprodává (doufám, že při tom zůstanete).

SEČTENO A PODTRŽENO
Váš časopis se mně osobně moc, moc líbí a pevně doufám, že i také pár tisícovkám vašich čtenářů.

Jako vrchol čtenářova uznání bude stačit: "Zcela určitě si příští SCORE koupím!"

S pozdravem Petr O.

P.S.: V několika článcích bylo uvedeno krycí jméno PANA vydavatele - Olda. Nerozlouskněte záhady nemám rád, a proto - nejedná se zcela orientačně a okrajově, o známého dobrodeje Oldřicha H., který je známý tím, že kudy chodí, zdarma rozdává hry a HLAVNĚ je štědrý k pisatelům pozitivně laděných dopisů, že ANO (adresa je na obálce)

TASS - ŽIVO IZ SCORE

Díky za SUPER chválu. Snad neméme tu čest s TIM Petrem O., známým to ST-čkářem, nebo? Dopis otiskujeme jako další názor, nechceme jej příliš komentovat, snad jen několik poznámek:
k AD3: co bylo na těch informacích špatného?
k dalším bodům:
1. Dělali (layout a profesionálové)
2. ANDREW
3. Chybička se vloudi
4. Co RPG/PH faktor?
5. JE to dobrá věc
6. Pravděpodobně nezapomeneme. Co když...
7. Zůstaneme

k P.S.: jedná, nedá!

Ahoj redakce SCORE

Když jsem poprvé uviděl SCORE, měl jsem radost, že bude konečně nějaký výběr mezi časopisy počítačových her. Hned jsem si tu novou věc koupil. Po přečtení časopisu se mě nadšení začalo měnit v zuřivost.
!!! ONI TAM SNAD NEVÉDÍ, CO JE TO ATARI ST !!! Ani v odstavci "pro koho je náš časopis určen, se nenachází ATARI ST. Píšete, že jste se rozhodovali, zda budou ve SCORE osmibity. To věřím, ale ST-éčka přece nejsou horší než osmibity, že jste si o nich ani nerozhodovali. ST se přece dá přirovnat alespoň k AMIZE. Napište, prosím, do SCORE proč se nebudete zabývat počítači ATARI ST. Kdybyste si to rozmyslely, určitě bych nebyl sám, koho by to potěšilo. Jinak SCORE není špatný, ale asi budu muset stále kupovat jiný nejmenovaný časopis počítačových her.

MICHAEL

Ahoj Michaeli

ATARI ST? Co to jen, aha, že to je ten okřídlený slizký hmyz? Nebo snad nová zubní pasta s fluorem? Prací prášek? Antikoncepce? Pornofilm? Nová země? Choroba? Ne, promiň.
Samozřejmě dobře víme, co to ATARI ST je (protože známe Petera Lee) a víme i o jeho příznivcích. Ty sám jsi ale podal dostatečný argument - vždyť ATARI ST je OPRAVDU srovnatelné s AMIGOU, a tak většina her pro AMIGU běhá i na ST. To, že hry na ST nehodnotíme ve SCORE ještě neznamená, že hry zde popisované na ST neexistují. ST se nebude mezi zabývat konkrétně, ale drtivá většina her recenzovaných na AMIGU existuje i ve verzi pro ST. Přesto se ale rozhodni pro tento časopis, který Ti více vyhovuje ve Tvých nárocích.

Ahoj SCORE!

Takhle vám jdu jednou ze školy a ve stánku mezi jinými časopisy shlédnu ten váš. Vyhrabu své poslední peníze a třesoucí se rukou převezmu časopis od nevrlé prodavačky. Domů, po skončení školy, ho prolistuju až mé oko padne na žebříčky, kterým jsem předtím nevěnoval pozornost. Rozčileně čtu - PC, AMIGA, SEGA, NINTENDO. Po přečtení úvodníku je mé podezření jisté - vyřadili osmibity. Néé, grr, vrrr, grau. Jak to, že celkem inteligentní lidé jako ICE (bývalý C64-kář jako kár), ANDREW (bývalý SINCLAIRista, pokud se mýlím, opravte mě) mohli dopustit takovou blbost jako je vypuštění osmibitů z vašich rubrik. Vždyť osmibity jsou to poslední, ale nezbytné kořeni vedoucí k vrcholu počítačové zábavy. Já na svém C64 málo nového software nepodčítuji (co kazeta, to hry rok 92-93, zvláště kazety JRC od sady her 15 a výše). Jen tak mimochodem - myslíte si, že průměrný kluk jako já si může dovolit (sbírem papíru a měsíčním kapesným 50 Kčl PC 486 DX, AMIGU, NINTENDO, SEGU + jednu hru za 1500,- a výše?

S pozdravem J.H.

Ahoj redakce,

Předem podotýkám, že tento dopis bude relativně krátký, poněvadž jeho účelem je pouze si pár větami "postěžovat, na vaše SCORE.
Nemohu se vyhnout srovnání s Ex. jistým nejmenovaným časopisem počítačových her. Dříve se mi velmi líbil - ještě tak do čísla 17, ale především poslední dva byly skutečně hrozné. Pozor, nemyslím tím po obsahové stránce, avšak zpracování, samá reklama typu "Předplatte si mne a já budu spokojen, a k tomu všemu (to je opravdu k nevíře, jak zoufale musíme šetřit místem, že se nám sem jedno jediné slovo nevejde)!!!
Tímto vás chci požádat, a nejen za sebe, vyhněte se, prosím, již z dálky vydavateli, jenž by pomýšlel na nějaké SCORE+!!!
Ve SCORE jsem našel v podstatě vše, co jsem v luf, no tohle, zase nám to prokloouzlo! postrádal.
52 stránek, pravidelnost a hlavně rubriky NOVINKY, TECHBOX, HARDWARE a KULTURA. SUPER! Což takhle zavést ještě rubriku nazvanou např. VIP, kde byste čtenářům postupně představovali jednotlivé členy vaší redakce (jak jste se dostali k počítačům, jaká je vaše oblíbená hra, něco o sobě - na způsob " zatykače, v hudebních časopisech BRAVO a POPCORNI?
A samozřejmě předpokládám, že různé soutěže na sebe nenechají dlouho čekat.
Shrnu-li to, SCORE má dobrou úroveň, tak dokonalé první číslo nějakého nového časopisu jsem ještě neviděl. Musím pochválit společnost Anagram a samozřejmě i vás, redakci. Abych nezapomněl, jedno SCORE jsem už poslal k Vánocům kamarádovi do Minnessoty. Mr. Laskymu, známému pařanovi z Mladé Boleslavi, nyní studujícímu rok v USA. Ještě bude mít radost. Přeji Vám mnoho štěstí a úspěchů.
GAME OVER

Petr, P. neboli Pedro

P.S. Kdyby jste (no tak, co takhle JEDNOU napsat kdybyste) skrze Dopisy čtenářů mohli pozdravit Mr. Laskyho v Americe, poněvadž další číslo k němu poletí hned, jak vyjde, byl bych vám velmi zavázán.

Ahoj Pedro,

SCORE+ ,bohužel, nebude! Zato v příštím čísle bude představení členů redakce. Ale ne jako VIP (very important Person). Spíše jako ANP (Absolutelly Normal Person). Soutěže - proč ne? Dočkej času.
Mr. Lasky, snad ne TEN Mr. Lasky? Asi ano, už jsme o vás chlapci někdy slyšeli, ale kde jen, kde.
Ahoj, Mr. Lasky. Haló, no tak Mr. Lasky, slyšíš nás až v USA? Zdraví tě redakce SCORE! Pozdravuj Yankees a měj se cool!
Stačí?

To je pro tentokrát všechno k vašim dopisům. Děkujeme za všechny dopisy, které nám přejí hodně štěstí a zdraví a omlouváme se, že neníme místo pro jejich otištění. Neznamená to, že by nás takové dopisy potěšily o něco méně. Zachovejte nám přízeň i do budoucna a mějte se fajn. Tak zase u dalšího čísla.

Vaše Redakce

Ne nám líto, ale opravdu to nepůjde.

Osmibity už jsou pasé. S tím nenaděláš nic ani byva-lý 64-kař ICE, bývalý SINCLAIRista ANDREW, ani nikdo jiný.

KULTURA

František Fuka - Hry pro PC

Jmenuji se Tomáš Vápeník a vůbec nejsem pacifista. Z tohoto nesporně důležitého důvodu mi bylo dáno za úkol napsat něco o této nové knize. První co vás na ní jistě upoutá bude cena. 126 korun není skutečně zrovna málo. Mnohému bezvěrci se jistě bude zdát možná příliš vysoká, ale jakmile dílko otevře, zaplesá. To tu ještě skutečně nebylo. Geniální duch autorovy invence se vznáší nad stránkami jako bagr. Ne však jenom nějaký obyčejný bagr, ale tajemný bagr XBH 34 z dimenze X. Ale teď už vážně. V knize je obsaženo 8, slovy osm, podrobných návodů k v současné době nejhranějším hrám. To však není všechno. Nejenže se dozvíte jak dohrát tu či jinou hru, ale dozvíte se i velké množství různých cheatů, kódů, hintů, fintů apod, pomocí nichž to bude ještě o trochu jednodušší. Možná, že si to můžete různě vykládat, ale radši si knihu kupte a uvidíte sami. Nyní se vám tedy celé dílko pokusím nějak nastínit. Jak už bylo řečeno kniha obsahuje 8 návodů k velmi známým hrám. Jde však o hry, které vás nepřestanou bavit po několika probdělých nocích. To znamená, že se k nim jistě budete stále vracet. Takže, žádné karate, sex (i když...), drogy, sporty apod. No fajn. A nyní už k vlastním hrám. Jde o: X-WING, CIVILIZATION, ULTRABOTS, STRONGHOLD, DUNE 2, SYNDICATE, SPACE HULK a WARLORDS 2. Možná, že je tam toho ještě o trochu víc, ale kdo ví. Jak už bylo v předešlém výčtu řečeno, autor a jeho bagr to skutečně zvládli na jedničku. Vše je psáno velmi srozumitelným a i pro laika pochopitelným jazykem. Profesionál zde naopak najde ještě nenalezené a jistě nad mnohým zaplesá. Podtrženo, sečteno jde o velmi zdařilý projekt, který mnohým jistě dobře poslouží a prohloubí jejich obzory. Na konec tohoto popisu jediné knihy na našem trhu, která se odvážila popisovat počítačové hry přinášíme rozhovor s jejím tvůrcem, **FRANTIŠKEM FUKOU**:

SCORE: Chtěl bych s tebou udělat rozhovor o tvé nové knize HRY PRO PC. Co ty na to Franto?
F. FUKA: Nemám čas.

SCORE: Bude to trvat jen chvíli!
F. FUKA: No dobře.

SCORE: Co tě vlastně přimělo k napsání téhle knihy?
F. FUKA: Nemáš náhodou nějakej malej šroubováček?

SCORE: Cože?
F. FUKA: Mně dochází baterka v diáři a potřebuju ji vyměnit.

SCORE: Aha.
F. FUKA: Tak nemáš teda nějakej ten šroubováček?

SCORE: To budeš potřebovat šroubovák s hodně malou a ostrou hlavou, viď?
F. FUKA: Hm.

SCORE: Tak takovej nemám.
F. FUKA: Tak já jdu domů.

SCORE: Ale...

TV A LUKE

Obal knihy je poněkud nevýrazný a na pultech snadno přehlédnutelný. Dobře si ji proto prohlédněte a určitě si ji kupte, stojí za to...

Opravy z minulého čísla:

COOL SPOT

COOL SPOT

je v překladu Cool skvrna (aha - red.). To máte tak: Každý si prostě myslí, jak je to všechno Cool. Vyvalovat se v Kalifornii na pláži, pozorovat skrz Cool černé brýle Cool holky, popíjet Cool pivo a občas si zajít na nějakou Cool party. Někdy, když není hezké Cool počasí (což se v Kalifornii stalo naposledy v roce 1657, ale ani na to nejsou spolehlivé doklady), je možné zajít si do nejbližšího Cool kina na nějaký super Cool film. Ale ne všechno je tak Cool, jak se na první pohled zdá. Holky jsou zadané, pivo je teplé, party jsou nudné anebo všichni nakonec zvrací nebo končí na protidrogovém, pěkné počasí unudí časem každého a v kinech jsou stejně jenom samé krváky a milostné slaďáky.
Ani Cool skvrna to nemá v životě jednoduché. Ostatně, dovedete si představit, jak složitý musí být život něčeho, co ani nemá třetí rozměr? Cool spot má zkrátka problémy. Jeho Cool kamarádi jsou zavřeni v několika velice NeCool klecích s náš dvojrozměrný placatý hrdina je musí vysvobodit. Na pláži, v přístavu na molu, ve skladišti a v dalších a dalších Cool úrovních. Po pravdě řečeno, manuál, který je shodou okolností v krabičce s hrou také, mnoho Cool informací o hře COOL SPOT neposkytne. Každé druhé slovo v něm je totiž, překvapivě, „COOL", a o vlastním příběhu se toho tolik nedozvíme. Možná totiž žádný příběh u hra COOL SPOT neexistuje. Ale o co jde? KEEP COOL!
Ehm. Omlouvám se z poněkud rozverný začátek. Zapomněl jsem, že hraní her je vlastně vážná věc a na zábavu tady není místo. Podívejme se tedy zblízka an hru COOL SPOT. Seriózně. Kdo by neznal firmu Virgin Games (já, já, já ...) no dobře, zkrátka - představte si, že firma Virgin Games prostě existuje a je velice známá a prosperující. Mnoho hráčů na skutečných počítačích (AMIGA, PC), tuto firmu zná díky hromadě jejích výtvorů, o kterých se ale rozepisovat nebudu. COOL SPOT je dalším z vynikajících děl této firmy. V podstatě jde o obyčejnou chodičku - střílečku (tzn., že hrdina tady chodí a střílí - red.). Jenomže o velice originální a především brilantně provedenou chodičku - střílečku. V několika 2D úrovních se hrdina, který asi nejvíce připomíná známou červenou placku „KEEP SMILING" s černými brýlemi, prohání, skáče, střílí, šplhá a vůbec předvádí spoustu báječně Cool (C&R#*@$!! - red.), no prostě skvělých věcí. Animace skvrny jsou naprosto dokonalé, plynulé a hlavně neskutečně roztomilé. Najdeme tady také spoustu roztomilých nepřátel - od krabů, mušlí a mušek přes pavouky, myšky, červy až po roboty podobná neroztomilá stvoření. Zvuky jsou perfektní a hudba správně nevázaná až odvázaná. Z celé hry hlavně čiší ta správná plážová pohodová atmosféra, která u většiny ostatních her chybí (i když třeba taková hra CHAKAN o nesmrtelném bojovníkovi má taky docela pohodovou atmosféru...).
Celkově je COOL SPOT prostě Cool. Kdo má rád pohodové dvojrozměrné akční hry plné perfektně prokreslené grafiky, báječně animovaných postaviček a Cool zábavy, pro toho je tato hra určena. Pro ty, kteří jsou mrzutí, bez smyslu pro humor a bez chuti se bavit je hra určena taky, a to proto, aby už takoví nebyli. Zkrátka - buďme všichni Cool jako ta skvrna ve hře, a na světě bude o mnoho veseleji a radostněji.

ICE

The Simpsons BART'S Nightmare

Ale buďme objektivní. Ne všechny hry pro MEGA DRIVE musí být graficky perfektně zpracované, omračující plynule scrollující, náročně nápadité a hudebně geniální. Je čas i pro hry méně úletové, úchylné a nebojme se říci pomatené a ztřeštěné. Stejně roztomile pomateně ztřeštěné, jako je celý seriál o rodině Simpsonových.
Dostaňme se ale přímo do děje. Bart (pro ty, kdož ještě neznají tuto postavičku je jediná pomoc - přestat číst tento článek a věnovat se něčemu úplně jinému, protože americká kultura již pohlcuje náš zábavní trh a případy neznalosti postavy Barta Simpsona jsou již v našich zeměpisných šířkách natolik ojedinělé, že se na takto postižené jedince skutečně nemůžeme ohlížet...) sedí u svého oblíbeného stolečku a píše svůj neoblíbený domácí úkol. Náhle, překvapivě a zcela neočekávaně uprostřed noci Bart zavře očka a usne spánkem spravedlivých. Vlastně ne. Pozor! Bartův spánek není nejsladší, jako je spánek spravedlivých. Bartův spánek je noční můra. Hrozná noční můra.
Nevím, kolik z vás kdy dělalo domácí úkoly, ale já mám na tuto práci příšerné vzpomínky. Kromě toho, že úkoly pokládám za zbytečné, ještě horší než jejich vypracování je jejich ztrácení. Například tak, že jednotlivé stránky vyletí otevřeným oknem ven na ulici a já je musím posbírat. Hrůza. Přesně tohle se stalo nebohému Bartovi a jeho hrůza byla přesně stejná jako případně moje či vaše. I když se Bartovi tohle všechno jenom zdálo, ve snu si stejně neuvědomil že spí, takže se stejně bál a vůbec - bylo to prostě strašné. Nezbývalo mu tedy nic jiného než vyskočit oknem ven, ven z vyhřátého a zadýchaného pokoje, vyskočit ven, ven ven ven. (už mě taky chytají noční můry nebo co...) ven do nepřátelského nočnímůrového světa neutuchající pseudofantazie. A jak tenhle úchylněfantazijní svět Bartovy fantazie vypadá? Hrozně.
Představte si pseudo 3D akční chodičku. Pseudo proto, že jde vlastně o 2D chodičku s tím rozdílem, že je zde dána možnost trochu se přibližovat a vzdalovat ve třetím rozměru. Popisováním tohoto hlavního světa (je to totiž hlavní svět) se ale nebudeme zdržovat a podíváme se na další, ještě horší. Stačí říci, že tenhle hlavní svět vypadá přesně jako narůžovělá ulice s odivnými schránkami, školními autobusy, starými bábami, létajícími saxofony, chodícími televizemi a dalším klasickým pouličním inventářem. Po tomto světě je roztroušeno osm ztracených stránek úkolu. Bart je musí dostihnout aniž by se přitom nechal přejet autobusem, proměnit v žábu, sežrat poštovní schránkou atd. Po dostižení a zašlápnutí této stránky se mu otevírá magická cesta do dalších světů jeho bujné fantazie. Ty jsou strašné.
Bart se třeba promění v tzv. Bartzillu, což je kříženec Godzilly a Barta, který vypadá hrozně. Tato nervy drásající, logické závity trhající a kroutící sekvence vypadá tak, že velký zelený Bart (resp. Bartzilla) chodí po městě, zašlapává všemožné, dýchá plameny a střílí laserovýma očima na tanky a vrtulníky. V některé z dalších zón se nebožák změní na Bartmana (kde ti pozornější tuší spojitost s Batmanem) a létá a střílí a střílí a létá. Jeden mimořádně ujetý svět nás Bartovým prostřednictvím zavede do jeho vlastního, víry nakaženého krevního oběhu, budeme se ještě prohánět po tajemném Magině zámku či po bytě plném nechutných potvor. Mohli bychom popisovat jednotlivé etapy ale neuděláme to, protože si nechceme (i.e. já si nechci) zkazit náladu ani nervy. Snad jako závěr postačí, že BART'S NIGHTMARE je něco úplně jiného. Je to pokus o šílenou a podivnou hru, který stoprocentně vyšel. Škoda, že jsem tento pokus nepochopil. Možná, že je hra docela dobrá, ale ani po několika sehráních mi tak nepřipadá. Je to jen nudné chození/létání/plavání v nesmyslných světech s nesmyslnou grafikou s frustračně depresivní hudbou. Mám-li tento pokus shrnout, jedná se o hru určenou skutečně jen pro superodolné skalní příznivce všeho, co se Simpsonovy rodiny týká. Jen a jen pro ně.

ICE

Co nás čeká v příštím čísle?

Ve SCORE č.4, neboť tak se příští číslo bude jmenovat, najdete spoustu zajímavých informací o spoustě zajímavých her. Konkrétně se v recenzích podíváme na hry jako LITIL DIVIL, KYRANDIA 2, CYBERRACE, LABYRINTH, CAMPAIGN 2 a tak podobně. V návodové sekci vás nemine dokončení návodu na INNOCENT UNTIL CAUGHT, první část návodu na GOBLINS3, návod na ALONE IN THE DARK 2, na LARRY 6 a možná o něco více. Na vaše naléhání a dotazy, ale také pro uspokojení naší ješitnosti pro vás příště připravíme představení jednotlivých členů redakce plus několika ostatních, na které zbudou peníze. Dost možná nevynecháme ani povídání o konsolích firem NINTENDO a SEGA, setkáte se s našimi pravidelnými rubrikami a vůbec - máte se na co těšit. Dubnové SCORE č.4 bude v prodeji od 15.března 1994.

VISION CLASSIC VIDEO

Jste ne! ano? normální?

Pak nejsou tyto videokazety určeny pro Vás!

Pokud jste šíleni do Keviná Costnera, Toma Cruise, nebo Patrica Swayzeho, tak si stačí zajít do Vaší nejbližší videotéky, kde si rozhodně přijdete na své.

Pokud ne, spojte se s námi. **VISION CLASSIC VIDEO** Vám může nabídnout více než 15.000 ! titulů v původních anglických verzích, dovezené pro Vás přímo z Velké Británie.

Jako malou ukázku uvádíme:

Filmy: od klasických černobílých filmů jako Citizen Kane a King Kong, přes kritiky opěvovaná mistrovská díla Cinema Paradiso a Cyrano de Bergerac až k filmům kultovním jako je Bad taste Petera Jacksona či japonské animované filmy Manga.

Hudba: V nabídce najdete všechny hudební kategorie od klasické a baletu až po techno a industriální projekty.

Sport: Ať už se zajímáte o jakékoliv odvětví, budte si jistí, že ho v nabídce naleznete: Motocyklové a automobilové závody, fotbal, ... tenis, bojová umění...

Dokumenty: Chcete se dozvědět více o životech Hitlera, Stalina či Lenina? Nebo se raději proletět se zkušeným pilotem F-16?

Ceny nabízených titulů se pohybují od 349,- do 999,- Kč, nejčastěji **mezi 449,- a 599,- Kč**.

Kompletní katalog čítající na 15.000 titulů si můžete objednat na dobírku za 50 Kč plus poštovné vyplněním objednávky, nebo si ho koupit přímo v prodejně **SCORE v Praze 6, Čkalově ulici č. 7**, kde najdete také některé tituly z naší nabídky.

Ano, Vaše nabídka mě zaujala, zašlete mi , prosím, úplný katalog Vámi nabízených titulů na dobírku (cena 50,-Kč plus poštovné).

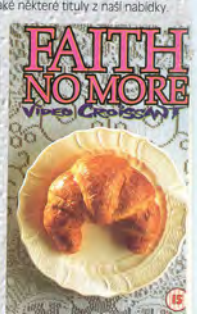
Jméno: .....

.....

.....

Adresa: .....

.....

.....

Kupón nemusíte vystřihávat, stačí jen poslat korespondenční lístek s potřebnými údaji. O katalog a informace si pište na adresu:
VISION CLASSIC VIDEO,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6